

2017م | سلسلة الاختراق الثقافي (3)

الألعاب الإلكترونية

وأثرها الفكري والثقافي

المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية
يعنى بالاستراتيجية الدينية والمعرفية / النجف الاشرف
www.iicss.iq / islamic.css@gmail.com



الألعاب الإلكترونية

وأثرها الفكري والثقافي

إعداد

حيدر محمد الكعبي

التصميم والإخراج الفني

علي صاحب البرقعاوي

المركز الاسلامي

للدراسات الاستراتيجية

يعنى بالاستراتيجية الدينية والمعرفية

- النجف الأشرف -

الفهرست

الفصل الرابع: الألعاب الالكترونية في العراق

الألعاب الإلكترونية
وأثرها الفكري والثقافي

توطئة:

يمثل اللعب جانباً من الجوانب المهمة في حياة الانسان المعاصر، فلم يعد مقتصراً على الاطفال وانما تمدد الى عالم الكبار ايضا، وتحوّل من مجرد وسيلة للتسلية الى أداة للتعلم واكتساب الخبرة، فأجيال هذا العصر باتت تتلقى جانباً وفيراً من المعارف عن طريق وسائل الترفيه واللعب بخلاف الاجيال التي كانت تتلقى معارفها على الاغلب من الروافد الجادة والكادحة.

ولا يخفى ما لهذا الاسلوب من صبغة ايجابية تتمثل بمزج العلم بالترفيه والخبرة بالمرح، لأن اللعب على أي حال يمثل أول وسيلة لتفجير الطاقات الابداعية لدى الانسان في مرحلة الطفولة (فاللعب او النشاط الذي يقوم على الحركة والتمثيل الرمزي والتمثيل التخيلي والتصور الذهني والرسم والتشكيل عمليات اساسية لإنماء العقل والذكاء عند الاطفال)[١].

كما ان زيادة الضغوط الناشئة من تعقيدات الحياة المعاصرة وكثرة مشاكلها دعت الفرد البالغ الى الشعور بالحاجة لأي ممارسة تجعله يهرب مؤقتا من هذا الواقع، واللعب يمثل اداة مثالية لتنفيس هذه الضغوط ونسيان تلك المشاكل.

هذه الاسباب وغيرها حوّلت اللعب الى ظاهرة يزداد انتشارها يوما بعد آخر، ومع مجيء الثورة التقنية التي دخلت في كل نواحي الحياة – ومنها وسائل الترفيه– فقد دخل "عالم اللعب" مرحلة جديدة جعلته يتحول الى صبغة اساسية من صبغات العالم الحديث.

واحدى وسائل اللعب التي ارتبطت ارتباطاً جذرياً بالثورة التقنية هي: الألعاب الالكترونية (ألعاب الفيديو VIDEO GAME)[٢] التي انتشرت بين الناس منذ عام ١٩٧١ وتطورت بشكل سريع الى يومنا هذا، واستطاعت أن تُوجد عالماً افتراضياً يعيش فيه الصغار والكبار

---

(١) اللعب الشعبي عند الاطفال ودلالاته التربوية في انماء شخصياتهم – د. محمد محمود الخوالدة – ص ٣٩.

(٢) التسمية الأصح لهذا النوع من الألعاب هو (ألعاب الفيديو) التي تعبّر عن الألعاب ذات النظام المرئي الذي يعرض على شاشة تلفاز او حاسوب وما أشبه ذلك، أما تسمية (ألعاب الكترونية) فهي تسمية أوسع تشمل كل لعبة تعتمد على الالكترونيات مثل (الألعاب الصوتية). لذلك سنستخدم اسم (ألعاب الفيديو) لهذا البحث في اغلب الاحيان مع عدم اهمال اسم (الألعاب الالكترونية) لاصطلاحه الشائع.

لحظات منفصلة عن الواقع، وفي الوقت نفسه ذات تأثير فيه.

وبالمحصلة فإن الدوافع البشرية المتمثلة بميل الناس الى اللعب والجاذبية الفنية والتقنية التي تمتاز بها ألعاب الفيديو، جعلها تأخذ قسطاً وافراً من اهتمامات الشعوب على مستوى واسع جداً.

ولما كانت ألعاب الفيديو احدى نتائج الثورة التقنية فهي تعد وليداً شرعياً للعلوم التجريبية، كما أنها صناعة يشارك فيها متخصصون في الفنون السمعية والبصرية مثل الموسيقى والرسم، ولذا كان من المأمول أن ترفع هذه الألعاب مستوى الذوق العلمي والفني لدى الجمهور، وكانت بواكيرها تبشر بذلك لولا دخول الربح التجاري على الخط ليحرفها عن مسارها المأمول.

فلما كان النظام الرأسمالي هو النظام المُهمين، وهو يهدف دائماً الى الاستثمار في الحاجات البشرية السائدة لجني أكبر قدر من الاموال، فقد ركبت الشركات التجارية موجة انتاج ألعاب الفيديو وأخذت تنتج ألعاباً تميل الى استثارة الجماهير بكل طريقة بهدف زيادة الارباح متجاهلة بذلك كل الحدود الاخلاقية.

ونتيجة لذلك فقد ارتفع معدل الطلب على ألعاب الفيديو وراجت تجارتها بشكل رهيب، واليوم يوجد ما يزيد على (١,٢) مليار انسان يمارسها، وبلغت قيمة مبيعاتها (١٠٠) مليار دولار سنوياً[١].

من هذا المنطلق تمكنت ألعاب الفيديو بعد اربعين سنة فقط من أن تزاحم غيرها من وسائل الترفيه الرائدة، مثل السينما التي يزيد عمرها على اكثر من مئة عام، ورأينا كيف أن الابطال الافتراضيين الذين يظهرون في ألعاب الفيديو قد أخذوا ينافسون مشاهير الممثلين السينمائيين، بل ان السينما راحت تستعير من ألعاب الفيديو ابطالاً تغذّي بهم افلامها في سبيل جذب الجماهير التي تعشق هذه الألعاب.

ونتيجة لذلك فان ألعاب الفيديو قد اصبحت اليوم واحدة من ابرز السمات التي تميز نمط حياة الاجيال الشابة، لا يمكن الحد من شيوع صيتها كظاهرة اقتصادية واجتماعية وثقافية[٢].

ومع تطوّر رسوم ألعاب الفيديو بفضل التقنية الثلاثية الابعاد (3D) وارتباط أكثرها بالأنترنت (اون لاين ON LINE) توسّع نطاق الاقبال عليها والمشاركة بممارستها ليشمل كل ارجاء العالم، وباتت تُعقد لها التجمعات والمعارض والمسابقات الدولية، بحيث تحوّلت الى ظاهرة عالمية لا تعبأ بالحدود الجغرافية والثقافية، مما شجّع جهات كثيرة على أن تستثمر ألعاب الفيديو لأغراض العولمة والغزو الثقافي الى جانب تحقيق الاغراض التجارية.

ومع ذلك لم تفقد ألعاب الفيديو نقاطها الايجابية وبقيت تحتفظ بقسم مهم منها، وهذا الحال جعل الابحاث العلمية التي تدرس تأثير ألعاب الفيديو تتأرجح بين المديح والذم بشكل ملفت للنظر.

وفي الحقيقة إن دراسة تأثير ألعاب الفيديو ليس بالأمر السهل، لدخول عوامل عديدة تسهم في تحديد طبيعة تأثيرها على الناس، منها عوامل التربية والتعليم والظروف الثقافية والاوضاع

---

(١) تأثير ألعاب الفيديو على الدماغ البشرى – هبة ماهر– مجلة الاهرام للكومبيوتر والانترنت والاتصالات– ٢٠١٥/٩/١٧.

(٢) الألعاب الالكترونية وتأثيراتها في اعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة – رسالة ماجستير للباحث عادل سلطاني للعام ٢٠١١-٢٠١٢/ ص١٤.

الاقتصادية والسياسية التي تسود كل مجتمع.
ولكن القدر المتيقّن هو أن لعبة الفيديو (ليست تسلية بريئة، بل هي وسيلة اعلامية تتضمن رسائل مُشفرة ومُرمّزة يهدف المُرسل من خلالها الى تحقيق اهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص الشخصية المفروضة عليه وانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية او العسكرية او الثقافية او الايدلوجية، كما تكمن الخطورة ايضا في امكانية تقريب اللاعب من الخيال والواقع الى درجة انه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية، مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب)(١).

هذا التأثير السلبي الذي تحمله ألعاب الفيديو دفع عدداً من الدول الى منع تداول بعض ألعاب الفيديو داخل اراضيها لتعارض مضامينها مع النظم السياسية أو الدينية أو الثقافية الخاصة بتلك الدول(٢).

إن المجتمعات الاسلامية تعيش حالياً مرحلة من الانفتاح غير المنظّم على كل الواردات التقنية والثقافية بما يشبه سقوطها في دوامة من الفوضى، الأمر الذي ادى الى خلق تناقضات فكرية وسلوكية في جسد الجيل المسلم، فبات كثير من افراده موزّعين بين ثقافة اصيلة تراجع تأثيرها بفعل ظروف عديدة وبين ثقافة طارئة فرضت نفسها عليه بالقوة، فعاد حائراً بين إرث يستمد تعاليمه من مبادئ روحية وبين واقع مادي يدعوه الى الانفلات من كل قيد.

وإذا كان الجيل المسلم يعيش هذه الحالة، فانه معرّض للإنزلاق في خطر ألعاب الفيديو اكثر من أن يثبت على فوائدها، لأننا أشرنا سابقاُ الى ان هذه الألعاب وسيلة اعلامية تستبطن غالباُ ايدلوجية صانعيها، مما يجعلها أحد اسلحة الاختراق الثقافي التي لا تخطئ رميتها.

والمجتمع العراقي من المجتمعات التي انفتحت على ألعاب الفيديو منذ ثمانينات القرن المنصرم، ومع أنه لم يكن يساير تطور هذه الظاهرة العالمية بسبب الظروف السياسية والاقتصادية التي مرّ بها خلال حكم النظام البعثي البائد، إلا انه بعد عام ٢٠٠٣ انفتح عليها بشراهة، بحيث دخل ضمن قائمة أكثر الدول العربية إنفاقاً على ألعاب الفيديو بحسب احصاء أجري في عام ٢٠١٦ كما سنتبين ذلك لاحقاً.

وهذا الحال يمثل انموذجا لحال كثير من الدول الاسلامية، وبخاصة تلك التي تعاني من عدم استقرار في الاوضاع الامنية والاقتصادية، لذا آثرنا ان نفرد فصلا خاصا لدراسة تعاطي الجيل العراقي مع ظاهرة الألعاب الالكترونية كأنموذج لتأثير هذه الألعاب على الاجيال في الدول العربية والاسلامية الاخرى.

اننا من منطلق المسؤولية العلمية والاخلاقية التي تلّح بفتح آفاق البحث في مثل هذه القضايا الهامة وتأثيراتها على مجتمعاتنا، فقد أعددنا هذا البحث للتعرف أولاً على ظاهرة ألعاب الفيديو صناعة وتصنيفاً، ثم تحديد طبيعة تأثيراتها على الجماهير، متخذين من المجتمع العراقي انموذجا في هذا الصدد، آملين ان يكون هذا البحث فاتحة لمزيد من الدراسات الميدانية في هذه الظاهرة الاجتماعية المهمة.

ومن الله نستمد العزم والتوفيق.

(١) اثر الألعاب الفيديو على السلوكيات لدى الاطفال(دراسة وصفية تحليلية على عينة من الاطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة) للعام ٢٠١١/ ٢٠١٢- الباحثة مريم قويدر - ص ١٤.

(٢) ألعاب فيديو منعت حول العالم بقرارات حكومية- مصطفى جاد- موقع (gamevolt) - ٢٠١٤/٩/٢٥.

الفصل 1



تاريخ الألعاب الإلكترونية

أولا: اجهزة ألعاب الفيديو (Hardware)

يعود تاريخ صناعة الاجهزة الخاصة بألعاب الفيديو الى عام ١٩٥٠ حينما انتج مصنع (روجرز ماجستيك) الكندي جهاز كمبيوتر مدمج

دماغ بيرتي ١٩٥٠

هو أقرب الى كونه جهاز لعبة الكترونية اطلق عليه اسم (دماغ بيرتي Bertie the Brain) وكان المقصود منه إقناع الناس بقدرات أجهزة الكمبيوتر آنذاك[١].

وفي عام ١٩٥١ انتجت شركة (فيرانتي) الهندسية البريطانية جهاز لعبة الكترونية باسم (نيمرود NIMROD) وقد انجزت الشركة هذا المشروع



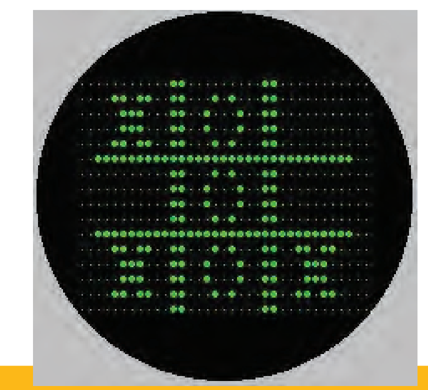
نيمرود ١٩٥١

بهدف اقناع الجمهور بإمكانات الكومبيوتر ايضاً[٢].

(١) THE PRIESTHOOD AT PLAY:) ١٩٥٠S COMPUTER GAMES IN THE) نشره موقع (THEY CREATE WORLDS) الالكتروني.

(٢) THE PRIESTHOOD AT PLAY:) ١٩٥٠S COMPUTER GAMES IN THE) نشره موقع (THEY CREATE WORLDS) الالكتروني.

وفي عام ١٩٥٢ صنع البروفسور البريطاني (ألكسندر س. دوغلاس) جهاز لعبة الكترونية اطلق


OXO

عليه اسم (أو أكس أو OXO)، وبرمجة اللعبة تأتي كجزء من أطروحة علمية لجامعة (كامبريدج) تتعلق بموضوع التفاعل بين الإنسان والحاسوب[١].
وفي عام ١٩٥٨ صمم الفيزيائي الامريكي (وليم هغنبوثام) جهازاً خاصاً بلعبة فيديو رياضية


تنس فور تو

تحاكي لعبة كرة المضرب اسمها (تنس فور تو Tennis for Two) قام بتطويرها مختبر (بروكهافن) الوطني[٢].
الى هنا نجد ان بواكير أجهزة ألعاب الفيديو كانت اقرب الى مشاريع الأبحاث العلمية، وقد بقي الحال على ما هو عليه حتى عام ١٩٧١ الذي شهد صناعة أجهزة (ألعاب آركيد Arcade Games)

(١) Wikipedia - OXO
(٢) ويكيبيديا الموسوعة الحرة - (تنس فور تو).

المعدّة خصيصاً لتسلية الجماهير، وهي آلات متوسطة الحجم تحتوي الواحدة منها على شاشة تلفزيونية وازرار ومقبض للتحكّم، تعمل عند وضع نقود معدنية في فتحات خاصة بها، وغالبًا ما توضع هذه الآلات في المراكز التجارية العامة مثل المطاعم والمقاهي ومدن الألعاب[٣].



ألعاب الآركيد

وكان العصر الذهبي لأجهزة (الآركيد) يمتد من أواخر السبعينات الى منتصف التسعينات من القرن الماضي، وبقيت مشهورة نسبيًا حتى أواخر التسعينات (١٩٩٦-١٩٩٩)[٤]، وتعد شركة (أتاري) رائدة هذه الصناعة، فهي صاحبة اول جيل شهير من أجهزة (الآركيد) من خلال انتاجها للعبة (بونغ) التي باعت منها (٨٠٠٠-١٠,٠٠٠) قطعة[٥].



شعار شركة اتاري

(٣) ويكيبيديا - (ألعاب آركيد).
(٤) المصدر نفسه.
(٥) ويكيبيديا - اتاري.

أ- أجهزة ألعاب الفيديو المنزلية (Video game console)

لم تكن أجهزة (الآركيد) هي الاجهزة الوحيدة الخاصة بألعاب الفيديو التي ظهرت في اوائل السبعينات، فقد نافستها اجهزة ألعاب الفيديو المنزلية (وتعرف احياناً باسم الكونسلز consoles) إذ تُربط على شاشة تلفزيون وتستخدم في البيوت عادة، وقد لاقت رواجاً كبيراً من قبل الناس وكانت سبباً في القضاء على شهرة أجهزة (الآركيد) سريعاً.

تضمنت تقنية ألعاب الفيديو المنزلية (الكونسلز) ثمانية اجيال متسلسلة بحسب تطور تقنيتها، وهي كثيرة جداً، لذا سنذكر اشهر الاجهزة الخاصة بهذه الاجيال على النحو الآتي:



الجيل الاول / ماغنافوكس اوديسي

١- **أجهزة الجيل الاول:** أول جهاز من هذا الجيل كان من صنع شركة (ماغنافوكس) في عام ١٩٧٢ اطلقت عليه اسم (ماغنافوكس أوديسي Magnavox Odyssey) ولم تكن لدى الجهاز قابلية لإصدار الاصوات[١].



الجيل الثاني / اتاري ٢٦٠٠

٢- **أجهزة الجيل الثاني:** في عام ١٩٧٧ ظهر جهاز (اتاري ٢٦٠٠ /Atari 2600) الذي اطلقته شركة (اتاري) وتوقفت عن انتاجه في أواخر التسعينات، وقد وصل الى البلدان العربية بعد توقف انتاجه او قبلها بسنوات قليلة[٢] ويعد من افضل الاجهزة في ذلك الوقت[٣].



الجيل الثالث / نينتيندو

٣- **أجهزة الجيل الثالث:** أشهر اجهزة هذا الجيل هو جهاز (ننتيندو إنترتينمنت NES) الذي اطلقته شركة (ننتيندو) اليابانية في عام ١٩٨٣ وباعت منه ما يقرب من (٦٢ مليون) قطعة[٤].



الجيل الرابع / سيغا جينيسيس

٤- **أجهزة الجيل الرابع:** في عام ١٩٨٨ صدر اشهر اجهزة هذا الجيل من شركة (سيجا) اليابانية، وهو جهاز (ميغا درايف Mega Drive) وكان يعرف في السوق الأمريكية باسم (سيغا جنيسيس Sega Genesis)، وقد باعت الشركة منه (٣٩,٧٠ مليون قطعة)[٥].

---

(١) ويكيبيديا – (ماغنافوكس اوديسي).

(٢) معلومات تعرفها لأول مرة عن الأتاري – تكنولوجيا نيوز ٢٠١٥/٩/١٣.

(٣) أتاري ٢٦٠٠ – موقع fahadgamer – ٢٠١٧/١/٢٩.

(٤) Nintendo Entertainment System – على موقع (fandom).

(٥) ويكيبيديا – ميجا درايف .



الجيل الخامس / بلاي ستيشن



٥-أجهزة الجيل الخامس: في عام ١٩٩٤ ظهر جهاز (بلي ستيشن PlayStation) من شركة (سوني) اليابانية، ويعد ظهوره نقلة نوعية في عالم ألعاب الفيديو، وبقيت أجيال هذا الجهاز الأكثر مبيعاً حول العالم[١].



الجيل السادس / اكس بوكس

٦- أجهزة الجيل السادس: في عام ٢٠٠١ أطلقت شركة (مايكروسوفت) الامريكية أول جهاز ألعاب لها باسم (أكس بوكس) ويعد أول جهاز ألعاب يحمل قرصاً صلباً (هارد) وقد باعت الشركة منه أكثر من (٢٤) مليون قطعة[٢].



الجيل السابع / اكس بوكس ٣٦٠

٧- أجهزة الجيل السابع: في عام ٢٠٠٥ اطلقت شركة (مايكروسوفت) الامريكية جهاز (إكس بوكس ٣٦٠/ Xbox 360) الذي تؤدي شبكة (إكس بوكس لايف) دوراً أساسياً فيه، لأنها تسمح للاعبين من اقطار مختلفة خوض مباريات لعب جماعي من خلاله، كما انه قادر على تحميل الألعاب الاخرى وبرامج التليفزيون والأفلام من خلال الشبكة نفسها[٣].

وضمن هذا الجيل ايضاً اطلقت شركة (سوني) جهاز (بلي ستيشن ٣/ PlayStation 3) في عام ٢٠٠٦ تميز باحتوائه على محرك أقراص عالي الجودة يسمى (قرص بلوراي) لتخزين وتشغيل الملفات ذات الأحجام الكبيرة كالأفلام ذات الدقة العالية.

وفي عام نفسه نزل الى الاسواق جهاز (وي Wii) لشركة (نينتندو) وقد تفوّق على جهازَيّ (إكس بوكس ٣٦٠) و(بلي ستيشن ٣) من حيث المبيعات[٤].



الجيل الثامن / بلي ستيشن ٤

٨- أجهزة الجيل الثامن: في عام ٢٠١٣ ظهر جهاز (بلاي ستيشن ٤/ PlayStation 4) وقد



(١) ويكيبيديا – بلاي ستيشن.

(٢) سبع معلومات لا تعرفها عن جهاز إكس بوكس – صحيفة اليوم السابع ٢٠١٦/١١/١٦

(٣) ويكيبيديا – اكس بوكس ٣٦٠.

(٤) ويكيبيديا – وي.

طوّرت (سوني) كثيراً من الميزات الجديدة فيه منها: اضافة محرك أقراص بلوري أسرع واستحداث تقنية تسمح للّاعب بحفظ مقاطع من ألعابه وبثها لأصدقائه مباشرة على (الإنترنت) فضلا عن امكانية التحدث بين اللاعبين واستقبال الإشعارات من خلاله[١].



اكس بوكس ون Xbox One

وفي العام نفسه اطلقت شركة (مايكروسوفت) جهاز (اكس بوكس ون Xbox One)، القادر على تشغيل تطبيقات (ويندوز ٨) للحواسيب ويتيح مشاهدة التلفزيون وتصفح الإنترنيت وإجراء المكالمات من خلال برنامج (سكايب) فضلا عن كاميرا تعمل بالأشعة تحت الحمراء، وبالجملة فان الشركة اضافة ٤٠ نقطة تحسين على هذا الجهاز مقارنة بسلفه (اكس بوكس ٣٦٠)[٢].



نينتندو سويتش Nintendo Switch

واخيراً اطلقت شركة (نينتندو) جهاز (نينتندو سويتش Nintendo Switch) في شهر

إحصائيات

ألعاب الفيديو حول العالم

اللاعبون في أمريكا:

32% -18 سنة

36% +36 سنة

32%

ينقسمون إلى

47% اناث

53% ذكور

من يشتري ألعاب الفيديو؟

٪41 من الأمريكيين يمتلكون اجهزة العاب فيديو.

٪71 من البريطانيين يشترون العاب الفيديو و يلعبونها على مختلف الأجهزة.

35 سنة العمر المتوسط لأكثر الفئات شراءً لألعاب الفيديو.

٪43 من المشترين يعتقدون ان العاب الفيديو هي أفضل مجال لإنفاق اموالهم.

٪52 من الآباء يجدون ان الألعاب مهمة في حياة ابنائهم.

٪58 من الآباء يلعبون العاب فيديو مع ابنائهم شهريا.

٪35 من الآباء يلعبون العاب فيديو مع ابنائهم أسبوعيا.

أكثر أنواع الألعاب مبيعا!

الألعاب الأكثر مبيعا في التاريخ!

1. Tetris (143 مليون نسخة)
2. Wii Sports (81,99 مليون نسخة)
3. Minecraft (42,1 مليون نسخة)
4. Super Mario Bros (40,24 مليون نسخة)
5. Mario Kart Wii (35,26 مليون نسخة)

مشغلات الألعاب (Game Consoles)

تم بيع ما يزيد عن :

155 مليون جهاز بلايستيشن 2 حول العالم.

153 مليون جهاز نينتيندو DS حول العالم.

118 مليون جهاز جيم بوي (الملون ايضا) حول العالم.

100 مليون جهاز وي و بلايستيشن 1 حول العالم.

الألعاب المستقلة

INDIE GAMES

الأكثر مبيعا:

Sword &Sworcery 1,5 مليون نسخة

Legend of Grimrock 600 ألف نسخة

الأعلى ربحا:

Sword &Sworcery 4 مليون دولار

Beat Hazard 2 مليون دولار

المحركات الأكثر إستخداما:

UNITY 3D

SHIVA 3D

GAME CORE

GAME START3D

المنصات الأكثر إستهدافا:

1. iOS
2. Computer
3. iPad
4. Android
5. منصات أخرى

(هذه الأرقام في تغير مستمر غير مستقر)

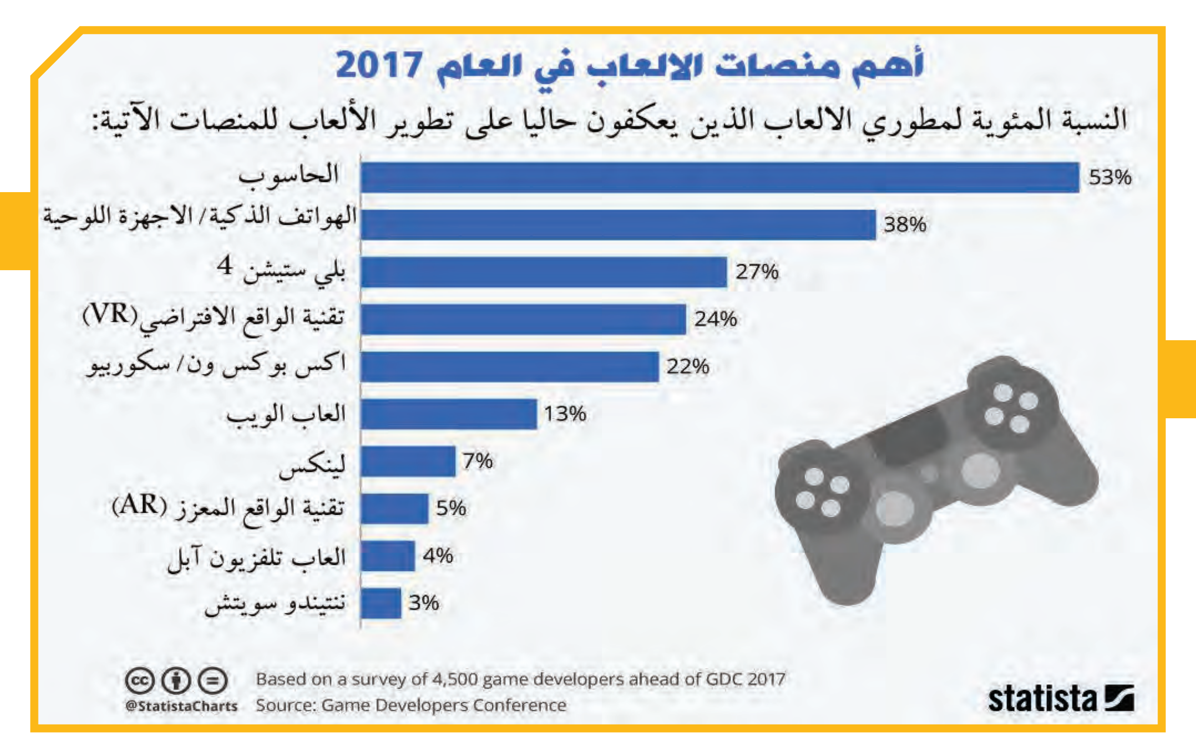
إعداد معاذ محسين @mouadmohssine

حتى يشعل الالهام فتيل النهضة www.zaah.me

---

(١) ويكيبيديا – بلاي ستيشن ٤.

(٢) مراجعة حول جهاز " اكس بوكس ون " – ميزات وسلبيات جهاز اكس بوكس وان – موقع تسعة الالكتروني – ٧/٢/٢٠١٤.



آذار من عام ٢٠١٧، وأكثر ما يميزه مقابض التحكم خاصته، فمقبضه لاسلكي قابل للفصل مع احتوائه على ردود فعل حركية عالية الجودة، وتقدر مبيعات الجهاز بمليون ونصف قطعة خلال اول اسبوعين من إطلاقه[١] .

ومن خلال استعراضنا السريع لأشهر أجهزة ألعاب الفيديو المنزلية، نتبين ان التنافس في هذه الصناعة انحصر أخيراً بين ثلاث شركات عملاقة هي: (مايكروسوفت) الامريكية و(سوني) و(ننتيندو) اليابانيتين، في حين اندثرت شركات رائدة من امثال شركة (اتاري) و(سيجا).

وفي اطار المنافسة فيما بينها، اضطرت هذه الشركات الى مواجهة تحديات كبيرة أهمها: السماح بإمكانية تطوير ألعاب جديدة تعمل على أجهزتها من قبل جهات مستقلة عنها، ويطلق على هذه الجهات اسم مطوري ألعاب الفيديو(Video game developer)[٢] .

فمن المعلوم أن سعة انتشار أي جهاز يعتمد بشكل كبير على كثرة وتنوّع برامج الألعاب التي تعمل عليه لتلبية اوسع طيف من اذواق المستهلكين، وهذا لا يكون إلا بأن تقوم الشركات المنتجة بالسماح لمطوري الألعاب بإصدار ألعاب جديدة تعمل على أجهزتها، وليس من المضمون أن يميل هؤلاء إلى جانب هذه الشركة او تلك، فضلا عن طموح المطورين في انتاج ألعاب قوية قد لا تغطيها امكانات هذا الجهاز أو ذاك.

لهذا نجد ان الشركات المنتجة قد لجأت في مضمار تنافسها الى اضافة تحسينات جديدة لأجهزتها لا ترتبط بالألعاب بشكل مباشر، مثل امكانية العرض التلفزيوني بجودة عالية والاتصال عبر الأنترنت وتشغيل التطبيقات وخزن الملفات وما أشبه ذلك، بحيث اخذت هذه الميزات تتحول الى احدى أسس تفضيل هذا الجهاز على ذاك، مما يعني إن اجهزة ألعاب الفيديو المنزلية باتت تتجه نحو شمولية الاستعمال وعدم الاقتصار على مجرد اللعب بوساطتها فقط.

---

(١) Nintendo Switch – Wikipedia.

(٢) مطوري ألعاب الفيديو: عبارة عن شركات برمجية متخصصة في انتاج ونشر وتطوير برامج ألعاب الفيديو، من أشهرها شركة (اكتفجن Activision) و(إي أيه EA) و(يوبي سوفت Ubisoft).

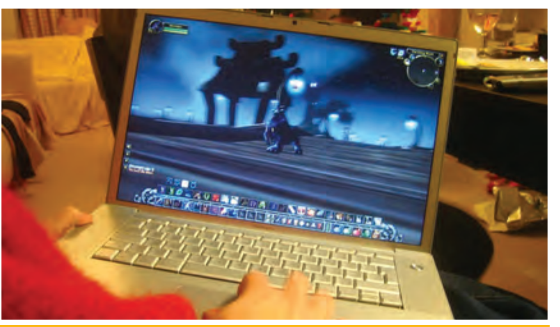
ب - الحاسوب (computer)

عندما اخـذت اجـهـزة ألـعـاب الفيديو المنزلية (الكونسلز) تتجه نحو تعدد الاستعمالات، فهذا يعني أن التحدي الأكبر الذي سيواجهها يتمثل بالحاسوب الشخصي (الكومبيوتر PC) باعتباره يتصف بتعدد الاستعمالات وله قابلية كبيرة على التطوير لتشغيل طيف واسع من برامج ألعاب الفيديو.



صالة ألعاب الكترونية تعتمد على اجهزة الحاسوب

وفي الحقيقة فانه ليس من الانصاف عدّ الحاسوب مجرد منافس لأجهزة ألعاب الفيديو المنزلية آنفة الذكر، لأن تلك الاجهزة هي التي اقتبست تقنياتها من الحاسوب في الأصل، فلا ننسى أن اوائل اجهزة ألعاب الفيديو كانت عبارة عن مشاريع اكاديمية خاصة بالحواسيب لإثبات كفاءتها كما ذكرنا سابقاً، لذا فان الحواسيب هي صاحبة الامتياز في وجود ألعاب الفيديو أولاً وأخيراً.



اللعب بوساطة الحاسوب المحمول (لابتوب)

لكن التخصص العلمي الذي صُنعت الحواسيب لأجله جعلها في معزل عن ألعاب الفيديو لمدة من الزمن، فانفردت اجهزة ألعاب الفيديو المنزلية بذلك، أما بعد ان توفرت الحواسيب وتعددت مهامها فقد عادت لتكتسح عالم الألعاب الالكترونية وتسترد ما كان يعود اليها بالأصل.

وعلى هذا الأساس، بات الحاسوب (قبلة الألعاب الأولى لكثير من اللاعبين الحقيقيين أو المهووسين بها.. ألعاب الحاسوب ليست الأفضل فحسب في هذه الأيام، لكن تظهر البيانات أن السوق ينمو كذلك مع نسبة وصلت إلى ٨٪ في عام ٢٠١٢ ووصلت أرباح ألعاب الحاسوب إلى مبلغ مذهل يقدر بـ(٢٠) مليار دولار في جميع أنحاء العالم (...) واستناداً إلى بيانات داخلية يتوقع تحالف ألعاب الحاسوب (PC Gaming Alliance PCGA) أنه بحلول عام ٢٠١٦ ستقفز إيرادات ألعاب الحاسب لتصل إلى ٢٥,٧ مليار دولار)[١] .

تطور قطع الحاسوب جعله يساير تطور برامج ألعاب الفيديو



وعلى أي حال فإن خاصية المهام المتعددة التي يوفرها الحاسوب (مثل عرض الافلام وتخزين الملفات والاتصال عبر الشبكة وتشغيل التطبيقات وغيرها) فضلا عن جودة الصورة التي تعرض على شاشته والتي تتناسب طردياً مع كفاءة اجزائه الداخلية القابلة للتطوير؛ كل هذه الخصائص دفعت كثيراً من محبي ألعاب الفيديو الى أن يجعلوه خيارهم المفضّل اليوم.

---

(١) هل وصلت ألعاب الكمبيوتر إلى مرحلة الخطر أمام منصات الألعاب؟ – موقع hyperstage – ٢٠١٣/٤/٥.

ج - الاجهزة المحمولة (handheld game consoles)



تتمثل (تقنية ألعاب الفيديو المحمولة) بأجهزة يدوية صغيرة الحجم تحتوي على شاشة مدمجة وأزرار تحكّم ومكبرات صوت، وتعمل عادة على البطاريات الجافة مما يسمح باللعب بها في أي مكان وزمان.



اول جهاز من ألعاب المحمول من شركة ماتيل

كان اول ظهور لها في عام ١٩٧٦ حينما قدمت شركة (ماتيل) جهازاً محمولاً خاصاً بلعبة (سباق السيارات Auto Race)، وفي عام ١٩٨٩ انتجت شركة (نينتندو) جهاز (جيم بوي Game Boy) الذي كان له الفضل في شهرة تقنية الألعاب المحمولة، ثم صنعت الشركة ذاتها اجيالا اكثر تطورا من هذا الجهاز واستطاعت بيع (١١٨,٦٩٠,٠٠٠) قطعة منه، بحيث بقيت (نينتندو) هي المهيمنة على سوق الألعاب المحمولة يدوياً[١].

إلا ان ذلك لم يمنع شركات شهيرة اخرى من الدخول في هذا العالم مثل شركتي (سيجا) و(سوني)، وفي موقع (ويكيبيديا باللغة الانجليزية) تتوفر قائمة تتضمن اكثر من ٦٠ جهازاً محمولاً خاصاً بألعاب الفيديو من انتاج شركات مختلفة[٢].



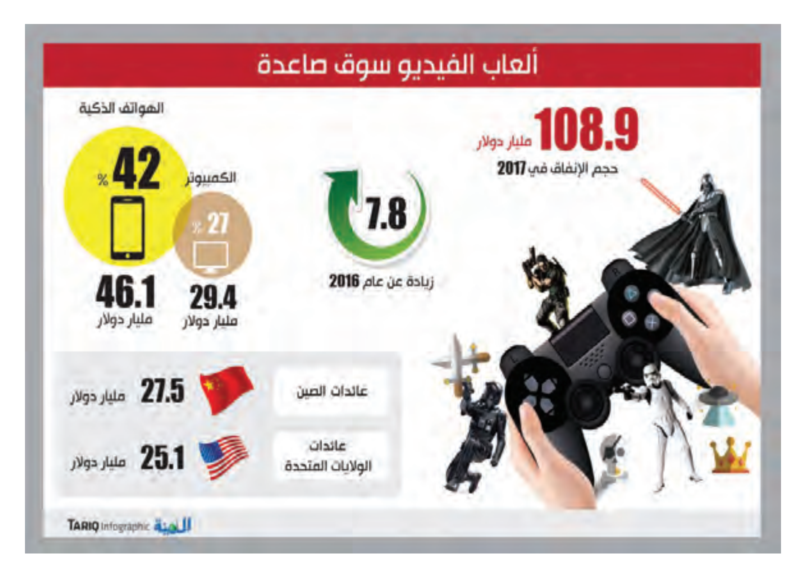
جهاز محمول حديث من شركة نتيندو اليابانية

ان هذا النوع من تقنية الألعاب له محاسن وعيوب، فمن محاسنه صغر الحجم وسهولة الاستخدام في

---

(١) Wikipedia - List of handheld game consoles

(٢) المصدر نفسه.



(الموبايلات) والاجهزة اللوحية الذكية قد أخذت تنافس بشكل قوي اجهزة الألعاب المحمولة وتدفعها الى مرتبة ثانية، الأمر الذي شجع كبار شركات انتاج الألعاب الى التوجه نحو الموبايل لرفده بألعاب جديدة، ومع انتشار سوق الألعاب المجاني الخاص بالموبايلات فان تقنية ألعاب الفيديو المحمولة قد بدأت تندثر.

بل إن اجهزة الاتصالات الذكية والاجهزة اللوحية باتت تنافس

أي وقت ومكان، فهي تقنية لا تحتاج الى الارتباط بأجهزة ملحقة مثل شاشة التلفاز او مقابض التحكم المنفصلة، فأجهزة الألعاب المحمولة تجمع كل هذه الامور مع صغر حجمها.

أما عيوبها فإنها لا تستطيع أن تنافس الحاسوب او الاجهزة المنزلية من ناحية قوة المؤثرات البصرية وطول احداث اللعبة وتعدد الادوار وتنوع المهام فيها، لأنها على كل حال تفتقر الى التقنية الكافية لتضاهي امكانات تلك الاجهزة، لذا فان الذين تستهويهم قوة المؤثرات البصرية الخاصة بألعاب الفيديو لن يميلوا كثيراً الى ممارسة الألعاب على الاجهزة المحمولة.

من جانب آخر فان اجهزة الاتصالات الحديثة


ألعاب الموبايل

الحواسيب في مجال ألعاب الفيديو، باعتبار أن المستخدم اكثر احتكاكاً بهذه الاجهزة في أغلب الاوقات لأنها اجهزة محمولة، ولأنها صارت تشمل العديد من الخدمات التي يؤديها الحاسوب كخدمة الاتصال والتقاط الصور والتواصل عبر الشبكة فضلا عن احتوائها على ألعاب ذات جودة لا بأس بها نظرا لتطور هذه الاجهزة بشكل كبير.

وفي هذا الصدد قال تقرير اعدته شركة الابحاث والتحليلات (نيوزو) إن المستهلكين حول العالم سينفقون (١٠٨,٩) مليار دولار على ألعاب الفيديو في عام ٢٠١٧ بزيادة مقدارها (٧,٨) مليار دولار عن عام ٢٠١٦ وتوقع التقرير ان تستحوذ ألعاب الفيديو في الهواتف الذكية على (٤٦,١) مليار دولار من السوق هذا العام، وهو ما يشكل نحو ٤٢٪، بينما ستشكل ألعاب الكمبيوتر (٢٩,٤) مليار دولار ما نسبته ٢٧٪، ويشير التقرير الى ان ألعاب الهواتف الذكية باتت تستقطب مستخدمين اكثر، حيث يتوقع التقرير زيادة حصتها في السوق العالمية للألعاب خلال عام ٢٠١٧ بنحو ١٩,٣٪.[(١)]

---

(١) ١٠٩ مليارات دولار إنفاق العالم على ألعاب الفيديو.. عام الجاري – صحيفة المدينة الالكترونية بتاريخ ٢٣/٤/٢٠١٧

د- أجهزة الواقع الافتراضي (Virtual reality)

إن تطور التكنولوجيا المتسارع قد أعطى دفعة جديدة لعالم الألعاب الالكترونية، ويتمثل ذلك بظهور تقنية الواقع الافتراضي (Virtual reality) التي يشار اليها اختصارا بالرمز (VR)، وهي تقنية تسمح للإنسان بالعيش داخل اجواء اللعبة من خلال اجهزة متطورة تتفاعل مع حواسه الرئيسة (البصر والسمع واللمس) بحيث يشعر أنه موجود فعلاً داخل اللعبة ويتفاعل مع احداثها، وذلك ما لا توفره ممارسة ألعاب الفيديو بالطريقة التقليدية.

تعود جذور تقنية (VR) الى عام ١٩٥٠ إذ كانت



تقنية الواقع الافتراضي VR ١٩٥٠

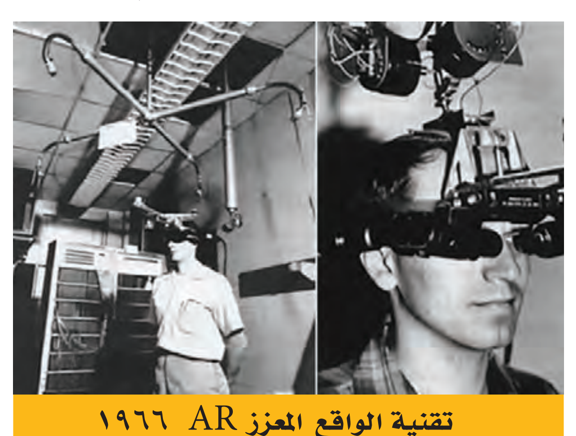
عبارة عن مشاريع علمية، ولم تقترب من عالم الألعاب الالكترونية إلا في عام ١٩٨٢ عندما قامت شركة (اتاري) بتأسيس مختبر لتطوير ابحاث الواقع الافتراضي (VR) من اجل استعمالها في ألعاب الفيديو، ولكن الشركة اغلقت المختبر بعد عامين بسبب أزمة سوق الألعاب الالكترونية في عام ١٩٨٣ [١].

ولكن ذلك لم يثنِ العاملين في هذا المجال عن استئناف تطوير التقنية، إذ تمكنت شركة (سيجا) في عام ١٩٩١من انتاج جهاز استشعار سمعي بصري باسم (Sega VR) يعمل على جهاز (ميجا درايف)، ثم توالت شركات الألعاب على استخدام هذه التقنية مثل شركتي (ننتيندو) و(سوني)، حتى شاعت هذه التقنية بحلول منتصف عام ٢٠١٠ إذ تم انتاج كثير من اجهزة الـ (VR) لأكثر الألعاب شعبية آنذاك [٢].



تقنية الواقع الافتراضي VR ١٩٨٢

وعلى الصعيد ذاته ظهرت تقنية أخرى تسمى (تقنية الواقع المعزز Augmented Reality) ويرمز لها اختصاراً (AR) وهي بخلاف تقنية الواقع الافتراضي لا تعزل اللاعب عن محيطه الحقيقي، وانما تظهر اشكال افتراضية ضمن البيئة الواقعية المحيطة باللاعب، بمعنى انها تدمج بين الواقع الافتراضي والواقع الحقيقي في الوقت نفسه، وتعود جذور هذه التقنية الى عام ١٩٦٦ [٣].



تقنية الواقع المعزز AR ١٩٦٦

---

(١) Wikipedia - Virtual reality

(٢) المصدر نفسه.

(٣) ويكيبيديا – واقع معزز.



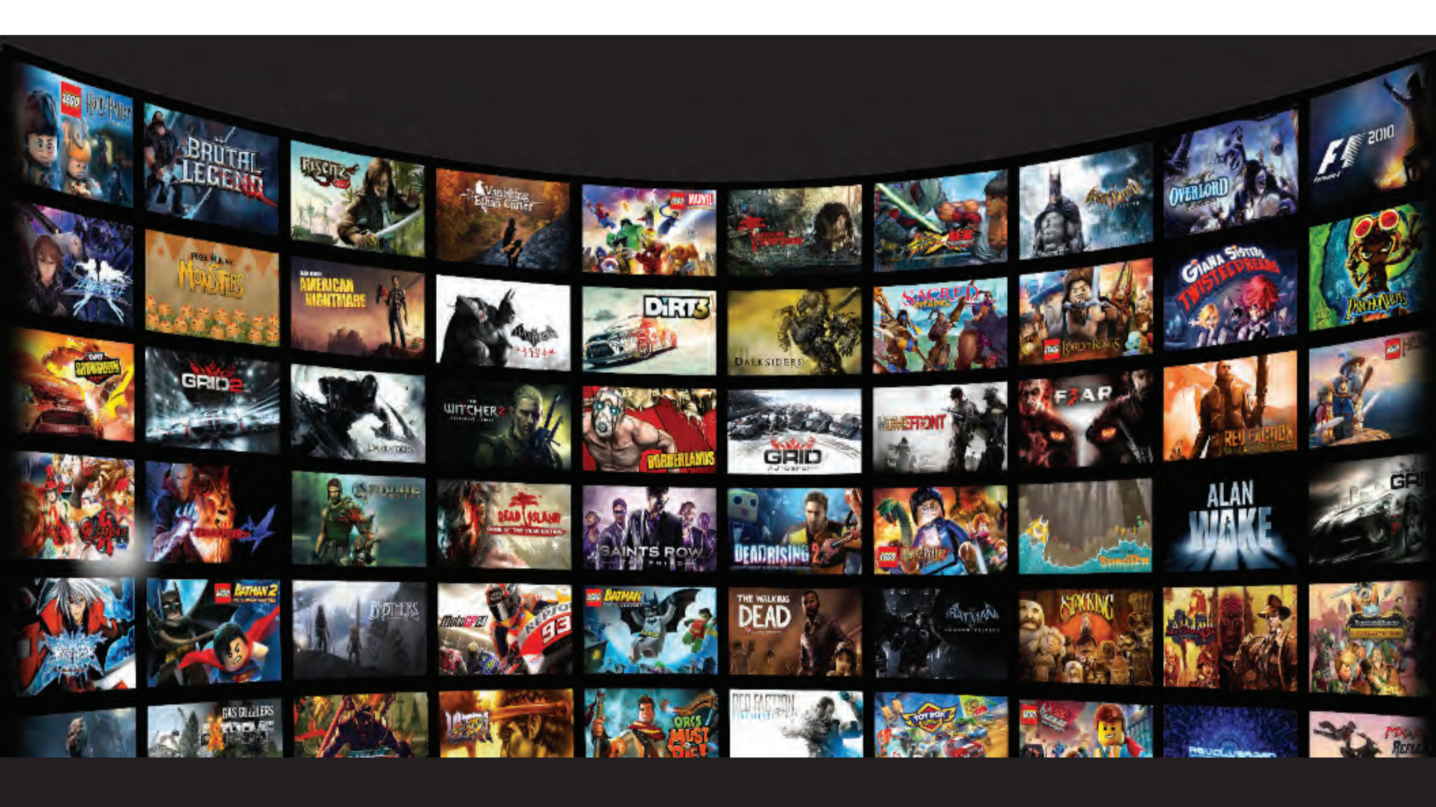
تقنية الواقع الافتراضي في ألعاب الفيديو تبشّر بعهد يتحول فيه الناس الى اجساد تعيش خارج الواقع

ومن أشهر ألعاب الفيديو التي تستخدم هذه التقنية: لعبة (بوكيمون غو Pokemon GO) التي صدرت في عام ٢٠١٦ وتعمل على الهواتف المحمولة، إذ تظهر اللعبة كائنات افتراضية تتحرك ضمن البيئة الحقيقية التي ترصدها الكاميرا الخاصة بالهاتف المحمول.

بوكيمون غو Pokemon GO

ان دخول تقنية (الواقع الافتراضي) و(الواقع المعزز) الى عالم الألعاب الالكترونية وشيوعهما بين المستهلكين يجعلنا نتساءل بقلق حيال الدور الذي يمكن أن تؤديه ألعاب الفيديو في مستقبل الأيام، كما نتساءل عن طبيعة الحدود التي تفصل بينها وبين العالم الحقيقي.

أن يعيش الانسان بكل حواسه في عالم افتراضي مليء بالإثارة والعنف والجنس هو بمثابة عهد جديد للبشر، عهد يتحوّل فيه العالم الحقيقي الى عالم ثانوي بالنسبة لكثير من الناس، وهذا بحد ذاته أمر جدير بإعادة النظر لمستقبل الاجيال التي ستعيش في ظل هذا الحال.. الحال الذي يتحول فيه الناس الى اجساد تعيش خارج الواقع بعد ان يتركوه بكل سرور لمصلحة عالم آخر اسمه: عالم الألعاب الالكترونية.



■ ثانيا: برامج ألعاب الفيديو (Software)

نظرا للإنتاج الزاخر من برامج ألعاب الفيديو فمن غير الممكن احصاؤها فضلا عن بيان ما مرت به من تطورات.

ولكن هنالك برامج ألعاب تميزت بشكل لافت للنظر، إذ لاقت شهرة واسعة من دون سائر أقرانها ودرّت على منتجيها أرباحاً خيالية، وكثير من الكبار ما يزالون يحنّون الى ممارسة تلك الألعاب على الرغم من مرور عشرات السنين على انتاجها، الامر الذي يستدعي عدّها مفصلاً من مفاصل تاريخ الألعاب الالكترونية.

إن شهرة وخلود بعض برامج الألعاب يعود في اعتقادنا إلى سببين رئيسين هما:

- الفكرة المبتكرة: وتشمل احتواء اللعبة على قصة ثورية أو اساليب غير تقليدية.
- التقنية الجديدة: وتشمل استخدام مؤثرات صورية وصوتية غير مسبوقة.

وبالتأمل في هذين السببين نجد أنهما يعودان الى اصل واحد، هو ابتكار أجندة جديدة لم يألفها الجمهور من قبل، وهي ذاتها اساس شهرة أي عمل إعلامي كما اشار الى ذلك عالم الاجتماع الألماني (نيكولاس لومان) حينما قال: "نجاح الإعلام قائم أولاً وأخيراً على قدرته على فرض أجندة جديدة المحتوى والأسلوب على المجتمع"(١).

ونحن في هذا الصدد سنذكر بعض برامج الألعاب الالكترونية التي أحرزت مثل هذا النوع من الشهرة إتماما للمعلومات التاريخية الخاصة بألعاب الفيديو التي يشتمل عليها هذا الفصل من البحث:

---

(١) مقال تحت عنوان (الفضائيات الدينية والإعلام الناجح) نشر في مركز المستقبل للدراسات والبحوث بتاريخ ٢٩/٦/٢٠٠٨



لعبة بونغ

١- **لعبة بونغ** : PONG هي اول لعبة تلاقي انتشاراً واسعاً بين اوساط الناس، وكانت من انتاج شركة (اتـاري) في عام ١٩٧٢ وكانت في البدء خاصة بأجهزة (الآركيد)(١) .

اللعبة عبارة عن محاكاة لرياضة كرة المنضدة (تنس الطاولة) وكانت عبارة عن شاشة سوداء يقسمها من المنتصف خط أبيض يمثل الشبكة، وخطين على كل جانب يمثلان مضربي اللاعبين، وتتحرك بينهما نقطة بيضاء تمثل الكرة التي يتنافس اللاعبان على ضربها.



لعبة سباق السيارات

٢ـ **لعبة سباق السيارات** SPEED RACE:

هي اول لعبة الكترونية تحاكي مضمار سباق السيارات، صدرت في اليابان على اجهزة (الآركيد) عام ١٩٧٤ وكانت بلون واحد على شاشة سوداء تظهر طريقاً تتحرك عليه سيارة سباق يوجهها المستخدم بوساطة مقود ليتجاوز لسيارات المنافسة(٢) .



نسخة حديثة من لعبة سباق السيارات

وقد لاقت سلسلة هذه اللعبة شعبية واسعة واستمر انتاج مثيلاتها الى اليوم بنسخ متطورة تحاكي الواقع اكثر وتحصد جمهورا كبيراً من اللاعبين.



لعبة غزاة الفضاء

٣ـ **لعبة غزاة الفضاء** Space Invaders:

هذه اللعبة واحدة من أقدم ألعاب التصويب، أطلقت من قبل شركة (تايتو) اليابانية في عام ١٩٧٨، تظهر اللعبة موجات من الاعداء الفضائيين يأتون من اعلى الشاشة وعلى اللاعب تقلهم بوساطة مدفع يتحرك على محور أفقي أسفل الشاشة.

حققت هذه اللعبة شعبية هائلة، فبحلول عام ١٩٨٢حصدت ارباحا تقدر بـ(٣,٨ مليار دولار) تعادل أكثر من (١٣ مليار دولار) عام ٢٠١٤، مما يجعلها أعلى أرباح حققتها لعبة فيديو في كل العصور(٣) .

(١) ويكيبيديا – بونغ.

(٢) Speed Race على موقع giantbomb – ٢٠١٤/٣/١١

(٣) Space Invaders على موقع giantbomb – ٢٠١٦/١١/١٠.



لعبة باك مان

٤ـ لعبة باك مان Pac_Man:

صدرت هذه اللعبة أولا على اجهزة (الآركيد) عام ١٩٨٠ من قبل شركة (نامكو) اليابانية ونالت شهرة واسعة جدا، وانتجت منها سلاسل مطورة على اجهزة ألعاب الفيديو المنزلية (الكونسلز).

بطل اللعبة (باك– مان) عبارة عن كائن دائري اصفر يتجوّل داخل متاهة معقّدة وعليه أن يجمع كل النقاط المنتشرة داخل هذه المتاهة، ويواجه تحدياً صعباً من قبل وحوش اربعة تحاول امساكه.


لعبة سوبر ماريو

٥ ـ لعبة سوبر ماريو Super Mario:

تصنف هذه اللعبة على رأس قائمة الألعاب الأشهر في العالم، انتجتها شركة (ننتيندو) في عام ١٩٨١، وكانت في بادئ الامر تسمى (دونكي كونغ donkey kong)، ونظراً لنجاحها فقد طورتها الشركة الى لعبة (سوبر ماريو Super Mario) التي اصبحت عام ١٩٨٣ من انجح ألعاب الفيديو قاطبة.

تقوم هذه اللعبة على اساس مغامرة رجل اسمه (ماريو) يعمل سبّاكاً، يسعى لإنقاذ حبيبته المحتجزة من قبل غوريلا، فيواجه في سبيل ذلك عقبات عديدة تحتاج الى تركيز ومهارة لتجاوزها.

٦ـ لعبة تترس Tetris:

ظهرت هذه اللعبة في عام ١٩٨٤ وهي من انتاج شركة (نينتندو) ايضا، حققت شعبية كبيرة، ووضعها في



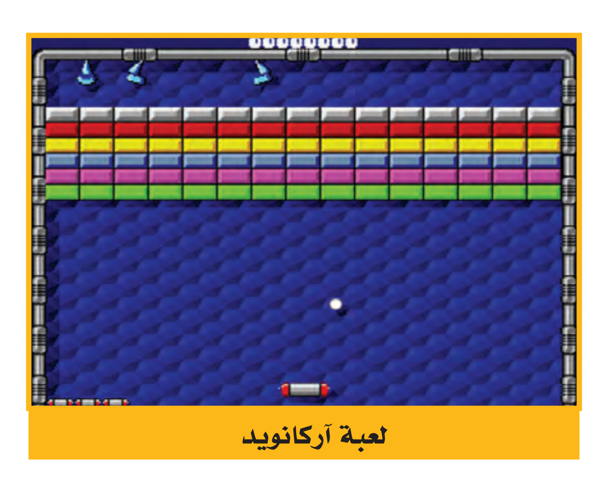
لعبة تترس

أغلب الهواتف المحمولة ساعدها على تحقيق انتشار أوسع، وقد باعت الشركة منها أكثر من (١٧٠) مليون نسخة[١]، وكثير من الاجهزة المحمولة تحتوي على نسخة منها لحد الان.

اللعبة عبارة عن مكعبات مختلفة الاشكال تهبط من

(١) تعرف على اكثر ١٠ ألعاب مبيعا في التاريخ – موقع Science .

اعلى الشاشة، وعلى اللاعب ان يوجّه هذه المكعبات اثناء نزولها لكي تصل مرتّبة الى اسفل الشاشة لتختفي بنمط معين، وفي حال فشل اللاعب فان ذلك فسيؤدي الى تراكم المكعبات بشكل عشوائي صعوداً الى الاعلى مما يؤدي الى خسارته.



لعبة آركانويد

٧ـ لعبة أركانويد Arkanoid: صنعت هذه اللعبة شركة (تايتو) اليابانية في عام ١٩٨٦، وهي عبارة عن كرة يقوم اللاعب بضربها بوساطة اداة تتحرك على محور افقي، لغرض تهديم حواجز من الطابوق في اعلى الشاشة، وقد ساعدت شهرة هذه اللعبة على انتاج العديد من النسخ المطورة منها على كثير من اجهزة ألعاب الفيديو[1] وبخاصة المحمولة منها.



نسخة حديثة من لعبة اركرانويد



لعبة اسطورة زيلدا

٨ـ اسطورة زيلدا The Legend of Zelda: صدر الجزء الأول من هذه اللعبة في عام ١٩٨٧ وهي تحكي قصة عالم خيالي يقوم فيه بطل اللعبة بمحاولة انقاذ الاميرة (زيلدا) التي يأسرها ملك الشر من العالم المظلم، وتعد هذه السلسلة من اكثر السلاسل الناجحة لشركة (ننتيندو) الى جانب لعبة (سوبر ماريو)، فحتى عام ٢٠٠٥ قامت الشركة ببيع أكثر من (٤٧) مليون نسخة منها.[2]



لعبة دووم

٩ـ لعبة دووم Doom: صدرت في عام ١٩٩٣ من قبل شركة (آي دي سوفتوير) الامريكية، وتميزت بأنها أول لعبة الكترونية تعرض رسومات ثلاثية الابعاد (٣D)، تصنف ضمن ألعاب الرماية من المنظور الأول، إذ لا يظهر من بطل اللعبة سوى يده التي تحمل السلاح، ليقتل وحوشاً مرعبة تحاول الفتك به.

---

(١) Wikipedia- Arkanoid.

(٢) ويكيبيديا – ذا ليجند أوف زيلدا.

تميزت اللعبة بالعنف مما جعلها محل جدل اجتماعي شمل وسائل ترفيه اخرى، وزّعت في البداية نسخة من اللعبة تحت نظام البرمجيات التشاركية (shareware) فتم تحميلها من قبل (١٠) ملايين شخص تقريبا على مدى عامين، لتنشر نظام لعب وثقافة خاصة بها، حتى أن ألعاب الرماية من منظور الشخص الأول في منتصف التسعينات كانت تسمى بـ"أشباه دووم" (١).



الجزء العاشر من لعبة مورتال كومبات

١٠- لعبة مورتال كومبات Mortal Kombat:

هي لعبة فنون قتالية، صدرت في عام ١٩٩٢ من قبل شركة (ميدواي) الامريكية، وصارت من أشهر ألعاب فنون القتال في تاريخ ألعاب الفيديو، وقد حصدت اعتبارا من عام ٢٠٠٠ أرباحا تبلغ (٥) مليارات دولار مما يجعلها ضمن قائمة أعلى الايرادات الخاصة بالألعاب الالكترونية(٢).

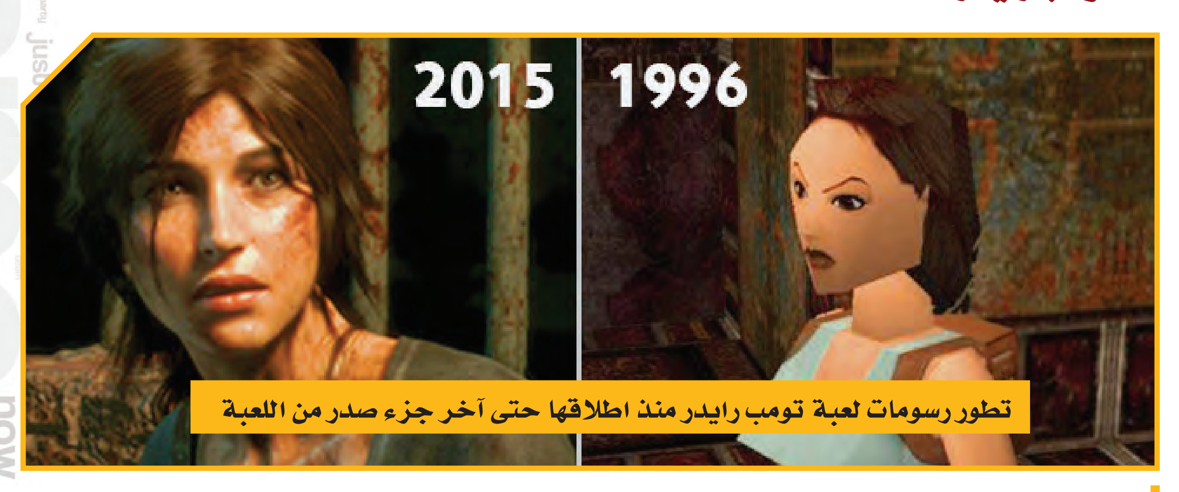
تعرضت هذه اللعبة الى سيل من الانتقادات بسبب احتوائها على مشاهد مبالغ بها من العنف والقتل وتقطيع الاوصال، بحيث دفعت إلى تأسيس هيأة رقابية باسم (مجلس تقدير البرمجيات الترفيهية Entertainment Software Rating Board) تقوم بتقدير الاعمار الملائمة لمحتوى ألعاب الفيديو، وسيأتي الحديث عنها في الفصل الثاني من البحث.



تعرضت هذه اللعبة الى انتقادات كثيرة بسبب احتوائها على مشاهد مبالغ بها من القتل وتقطيع الاوصال

(١) ويكيبيديا – دوم (لعبة فيديو ١٩٩٣).
(٢) Wikipedia - Mortal Kombat

١١ـ تومب رايدر Tomb Raider:



تطور رسومات لعبة تومب رايدر منذ اطلاقها حتى آخر جزء صدر من اللعبة

هي لعبة تجسد مغامرات عالمة انجليزية اسمها (لارا كروفت) تبحث عن كنوز أثرية، صدرت اللعبة في عام ١٩٩٦ وحققت نجاحا وشهرة كبيرين، إذ بيع منها حوالي (٧,٥) مليون نسخة وتعد مؤثرة على نطاق واسع، وهي بمثابة نموذج للعديد من ألعاب المغامرات ثلاثية الابعاد (٣D) التي أتت بعدها(١)، وقد صدر من هذه اللعبة اجزاء عدة حتى عام ٢٠١٥ كما انتج على غرارها افلام سينمائية ومجلات مصوّرة.

(١) Tomb Raider - Wikipedia (١٩٩٦) video game

١٢ـ لعبة فيفا FIFA:

اطلقت هذه اللعبة في عام ١٩٩٣ وتمثل محاكاة لرياضة كرة القدم، ولاقت نجاحاً كبيرا جعل الشركة تنتج منها نسخة جديدة كل سنة، بحيث صارت من أكثر ألعاب شركة (EA SPORTS) مبيعاً في العالم (٢).


نسخة قديمة من لعبة فيفا

واجمالاً يمكن عدّ برامج الألعاب الآنفة الذكر الحجر الأساس الذي بُنيت على ضوئه برامج الألعاب الحديثة، فعندما نتأمل ألعاب الفيديو اليوم نجد انها تحتوي بشكل أو بآخر على افكار ابتدعتها تلك الألعاب الشهيرة.


نسخة حديثة من لعبة فيفا

علماً أن أهم عامل من عوامل رواج برامج الألعاب المتطورة اليوم يعتمد بالدرجة الاولى على قوة مؤثراتها البصرية، وبالتحديد على جودة رسومها ثلاثية الابعاد (3 D) التي تطورت بشكل ثوري في العقود الاخيرة فنفخت في عالم الألعاب الالكترونية روحاً جديدة جعلتها تحاكي الواقع بشكل كبير.

(٢) ويكيبيديا – فيفا (سلسلة ألعاب فيديو).

الفصل 2

تقييم وتصنيف الألعاب الالكترونية

أولا: التقييم بحسب تأثير المحتوى

وفق ما مرّ بنا في الفصل الاول نجد أن أجهزة ألـعـاب الفيديو وبرامجها قد بـدأت من تقنيات ورسوم بسيطة إلى تقنيات وعروض أكثر تعقيداً. وقد شهد عقد التسعينات بالذات تطوراً كبيراً في هذا المجال لتصبح الرسوم المنفذة أكثر جمالاً وتقترب أكثر من الواقع لتكتسب الأشكال داخل الألعاب بعضاً من الصور الواقعية...

وتدريجياً تعقدت موضوعات الألـعـاب أكثر وبـدأت تحتوي موضوعات غير صالحة للأطفال والمراهـقـين، لتصدر العديد من القوانين التي تهدف لحماية الأطفال ومنعهم من ممارسة ألعاب تناسب الناضجين، وكل هذا تم بسرعة شديدة مع الألفية الثالثة ليستقبل العالم الألعاب الألكترونية بنضج ووعي أكبر، فتصبح هناك تقسيمات لأنواع الألـعـاب، بل ويصبح هناك علم متخصص في دراسة الألعاب الألكترونية وطرق صنعها وتأثيرها على المتلقي وهو العلم المعروف باسم (لودولوجي Ludology)[١].

فقبل إنشاء وتعميم ألعاب الفيديو في أواخر القرن العشرين، كانت دراسة الألعاب تقتصر في معظمها على مجالات مثل الأنثروبولوجيا[٢] ودراسة ألعاب الحضارات الماضية، ولكن عندما أصبحت ألعاب الفيديو أكثر شعبية في الثمانينات، زاد الاهتمام بدراسة الألعاب وبدأ العلماء يكوّنون فكرة مفادها: إن دراسة الألعاب يمكن (وينبغي) أن تعد مجالا علمياً بحد ذاته[٣].

إذ يسأل الاشخاص الذين يدرسون أو يبحثون عن المنهج العلمي الاجتماعي لدراسات الألعاب (لودولوجي)[٤] : "ماذا تفعل الألعاب بالناس؟" ثم يقومون بإجراء الابحاث باستخدام موارد مثل الدراسات الاستقصائية والتجارب المختبرية التي تسيطر عليها، ليتحقق الباحثون في هذا المجال من كل من الفوائد والاضرار المحتملة للألعاب الالكترونية على الناس[٥].

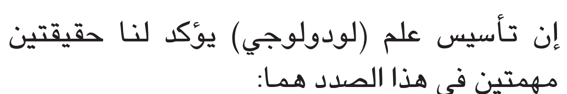
(١) تاريخ الألعاب الالكترونية – مدخل لعلم اللودولوجي – كريم بهاء – موقع pens and books – ٢٠١٤/٤/١٤.

(٢) الانثروبولوجيا: علم الانسان.

(٣) Game studies – Wikipedia.

(٤) لودولوجيا مأخوذة من الكلمة اللاتينية لودوس: وتعني لعبة.

(٥) المصدر السابق



إن تأسيس علم (لودولوجي) يؤكد لنا حقيقتين مهمتين في هذا الصدد هما:

١– إن الألعاب الالكترونية تحوّلت من مجرد وسيلة ثانوية الى ظاهرة اساسية في حياة البشر، وعلى اساس ذلك استحقت أن يكون لها علم خاص قائم بنفسه.

٢– إن الألعاب الالكترونية صارت مصدر تأثير فاعل في المجتمع، فلا بد من تأسيس علم يبحث في طبيعة هذا التأثير لاستثمار فوائده ومعالجة اضراره.

ومما يؤكد حقيقة هذا التأثير: افتتاح هيئات رقابية في العديد من الدول لغرض تصنيف برامج ألعاب الفيديو بحسب أعمار المستهلكين، للشعور العميق بأن هنالك من الألعاب ما لا يجوز ممارسته من قبل شرائح معينة لأن ذلك قد يسبب ضرراً خطيراً على بنيتهم النفسية والجسدية.

لذا فقد تأسست أكثر من ١٨ هيأة حول العالم تعمل على مراجعة ما يصدر من برامج ألعاب فيديو جديدة لتحدد ما تحتويه من مضامين فكرية وسلوكية، وتقترح الفئة العمرية الملائمة لممارستها، وتضع نتائج تقييمها على شكل رموز ارشادية فوق غلاف كل لعبة لكي يتسنى للآباء والأمهات اتخاذ خيارات مدروسة أثناء اقتناء هذه الألعاب لأبنائهم.

علماً أن تقييم هذه الهيئات يعتمد على ملائمة المحتويات الفكرية في اللعبة لعمر المستهلك، ولا يعتمد على مستوى صعوبة اللعبة وما أشبه ذلك.

وعلى اساس علامات التقييم الارشادية المثبتة على اقراص الألعاب الالكترونية المتداولة في الدول العربية والاسلامية، فان هذه العلامات تأتي في الغالب من هيأتين رئيستين هما: (مجلس تقييم برامج الترفيه ESRB) و(نظام معلومات الاتحاد الأوروبي للألعاب PEGI)، وسنتعرض لكل من هاتين الهيأتين بشيء من التفصيل لإلفات نظر الباحثين والآباء لأهمية هذه التقييمات واخذها بعين الاعتبار في مجال تداول ألعاب الفيديو بين اجيالنا.

معاني الشعارات العالمية على الألعاب الإلكترونية

ESRB فئات التصنيفات العمرية وشعاراتها المعتمدة من قبل المجلس الأمريكي لتصنيف البرمجيات الترويحية

Entertainment Software Rating Board




EC (Early Childhood)
الطفولة المبكرة، مناسب للأطفال الذين أعمارهم ثلاث سنوات أو أكبر، اللعبة لا تحتوي على مواد يرى الآباء أنها غير مناسبة

E (Everyone)
لكل الأشخاص، مناسب للأطفال الذين أعمارهم ست سنوات أو أكبر. قد تحتوي اللعبة على مقدار قليل من العنف، أو فيها استخدام قليل لبعض الكلمات غير المرغوب فيها.




E10+ (Everyone 10 and older)
١٠ سنوات وأكبر. قد تحتوي اللعبة على مقدار متوسط من العنف أو فيها استخدام لعدد من الكلمات غير المرغوب فيها، أو أن فيها مواضيع موحية أو موجهة.

T (Teen)
المراهقين، مناسب للشباب الذين أعمارهم ١٣ سنة أو أكبر. قد تحتوي اللعبة على مشاهد عنف، أو أن فيها مواضيع موحية أو موجهة، أو قليل من سفك الدماء، أو محاكاة للقمار، أو استخدام ألفاظ نابية أو لغة غير مهذبة




M (Mature)
الناضجين، مناسب للشباب الذين أعمارهم ١٧ سنة أو أكبر. قد تحتوي اللعبة على مشاهد عنف قوية، أو مشاهد قاسية ووحشية وسفك للدماء، أو بمحتوى جنسي، أو لغة هابطة

AO (Adults Only)
البالغين فقط، مناسب للشباب الذين أعمارهم ١٨ سنة أو أكبر. قد تحتوي اللعبة على مشاهد مطولة من العنف الشديد، أو مشاهد مطولة ووحشية لسفك الدماء، أو أن بها عري أو ممارسات جنسية



RP (Rating Pending)
التصنيف لم يبت فيه بشكل نهائي من قبل نظام التصنيف حتى الآن. هذا الرمز يظهر فقط في حملات الإعلان والتسويق والحملات الترويجية المتعلقة باللعبة التي يتوقع أن تحمل تصنيف ESRB مستقبلاً، وفي حال الانتهاء من التصنيف، فإن اللعبة الإلكترونية ستعطى التصنيف المناسب الذي تندرج تحته

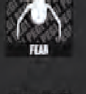


PEGI Pan European Game Information

تصنيف نظام الاتحاد الأوروبي لمعلومات الألعاب

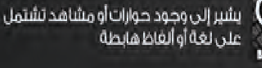
Pan European Game Information system





- DRUGS: يشير إلى وجود مشاهد فيها تعاطٍ للمخدرات
- FEAR: يشير إلى وجود مشاهد مخيفة أو مرعبة للأطفال
- DISCRIMINATION: يشير إلى وجود مشاهد تشجع على التمييز العنصري
- BAD LANGUAGE: يشير إلى وجود حوارات أو مشاهد تشتمل على لغة أو ألفاظ هابطة



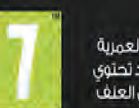
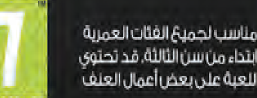
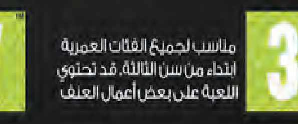





- GAMBLING: يشير إلى وجود مشاهد تعلم أو تشجع على ممارسة القمار
- VIOLENCE: يشير إلى وجود مشاهد تشتمل على عنف أو أعمال وحشية
- SEX: يشير إلى وجود مشاهد تشتمل على عري بما في ذلك بعض الأوضاع الجنسية
- ONLINE: يشير إلى أن اللعبة يمكن ممارستها على الإنترنت Online

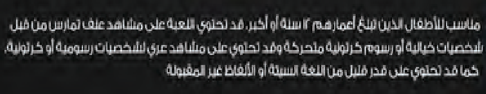
فئات التصنيفات العمرية وشعاراتها المعتمدة من قبل "نظام الاتحاد الأوروبي لمعلومات الألعاب"

Pan European Game Information system

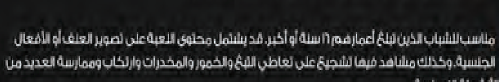




3 مناسب لجميع الفئات العمرية ابتداء من سن الثالثة، قد تحتوي اللعبة على بعض أعمال العنف

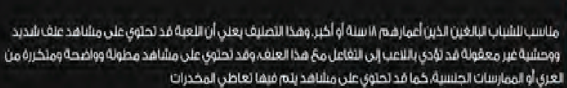
7 مناسب للأطفال الذين تبلغ أعمارهم ٧ سنوات أو أكبر، وهو قريب من تصنيف مرحلة السنوات الثلاث، إلا أن ألعاب هذا التصنيف قد تحتوي على بعض المشاهد أو الأصوات المخيفة المسموح بها لهذه الفئة العمرية، كما قد تحتوي على مشاهد عري جزئي ولكن ليس في سياق جنسي



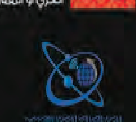
12 مناسب للأطفال الذين تبلغ أعمارهم ١٢ سنة أو أكبر. قد تحتوي اللعبة على مشاهد عنف تمارس من قبل شخصيات خيالية أو رسوم كرتونية متحركة وقد تحتوي على مشاهد عري لشخصيات رسومية أو كرتونية، كما قد تحتوي على قدر قليل من اللغة السيئة أو الألفاظ غير المقبولة



16 مناسب للشباب الذين تبلغ أعمارهم ١٦ سنة أو أكبر. قد يشتمل محتوى اللعبة على تصوير العنف أو الأفعال الجنسية، وكذلك مشاهد فيها تشجيع على تعاطي التبغ والخمور والمخدرات وارتكاب وممارسة العديد من الأنشطة الإجرامية



18 مناسب للشباب البالغين الذين أعمارهم ١٨ سنة أو أكبر، وهذا التصنيف يعني أن اللعبة قد تحتوي على مشاهد عنف شديد ووحشية غير معقولة قد تؤدي باللاعب إلى التفاعل مع هذا العنف، وقد تحتوي على مشاهد مطولة وواضحة ومتكررة من العري أو الممارسات الجنسية، كما قد تحتوي على مشاهد يتم فيها تعاطي المخدرات





EGRDC
مركز تصنيف وتطوير الألعاب الإلكترونية
Electronic Games Rating & development Center

ESRB ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD



ESRB RATINGS | PUBLISHERS | RETAILERS | PRIVACY CERTIFIED | ABOUT ESRB

SEARCH ESRB RATINGS | enter game title | PLATFORMS | RATINGS | CONTENT | SEARCH



RECENTLY RATED GAMES see all »

Adventure Pop (PlayStation 4)
Dexed (PlayStation 4)
Divide (PlayStation 4)
DYNASTY WARRIORS: Godseekers (PlayStation 4, PS Vita)
Kill The Bad Guy (PlayStation 4, Xbox One)
Knee Deep (PlayStation 4)
Linelight (PlayStation 4)

الموقع الرسمي لـ(ESRB)

أ: مجلس تقييم برامج الترفيه(ESRB)

هيأة غير ربحية ذاتية التنظيم تأسست في عام ١٩٩٤ من قبل جمعية برامج الترفيه (ESA)[١] وعملها معتمد لدى الولايات المتحدة وكندا والمكسيك، وقد تأسست كردة فعل على ظهور جملة من ألعاب الفيديو مثيرة للجدل بسبب ما تحتويه من مشاهد عنف مفرط أو محتويات جنسية.

يعد نظام تصنيف (ESRB) مرجعاً مهماً للتقليل من ضرر الألعاب الإلكترونية، إذ يقوم بتصنيفها حسب ملاءمتها لأعمار المستخدمين لها، ويقوم بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة[٢].

يتضمن تقييم (ESRB) للألعاب الالكترونية اصنافاً ستة على النحو الآتي:

١. **الصنف الاول**: يرمز له بحرف (C) ويعني ان اللعبة تصلح لمن هم فوق سن ٣ سنوات.

٢. **الصنف الثاني**: يرمز له بحرف (E) ويعني ان اللعبة تصلح لمن عمره ٦ سنوات فما فوق.

٣. **الصنف الثالث:** يرمز له بحرف (E +١٠) ويعني أن اللعبة تصلح لمن عمره ١٠ سنوات فما فوق.

٤. **الصنف الرابع:** يرمز له بحرف (T) ويعني ان اللعبة تصلح لشريحة المراهقين، أي لمن عمره ١٣ سنة فما فوق.

٥. **الصنف الخامس:** يرمز له بحرف (M) ويعني ان اللعبة تصلح للراشدين، أي لمن هم بعمر ١٧ سنة فما فوق.

٦. **الصنف السادس:** يرمز له بحرف (AO) ويعني ان اللعبة تصلح للبالغين فقط، أي لمن هم بعمر ١٨ سنة فما فوق.

وهنالك رمز يضعه المجلس على بعض الألعاب هو (RP) ويعني أن اللعبة لم تُمنح تقديراً عمريا بعد، أي أن تصنيفها مُعلّق لحين اكتمال التقييم.

(١) (ESRB) اختصار لجملة: Entertainment Software Rating Board.

(١) الموقع الرسمي لـ(ESRB) على الرابط الآتي: www.esrb.org

(٢) الألعاب الإلكترونية.. الإيجابيات والسلبيات - د.عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق- موقع السكينة بتاريخ ٢٣/١١/٢٠١٤.



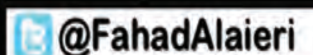






معاني شعارات تقييم الالعاب الالكترونية

EARLY CHILDHOOD eC CONTENT RATED BY ESRB	**EARLY CHILDHOOD** طفولة متقدمة، الشريط يحتوي على مواد ربما تكون مناسبة لمن هم في سن ٣ وأعلى، ولا يحتوي على مواد تقلق الأباء..
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB	**EVERYONE** للجميع، هذا الشريط ربما يكون مناسب لمن هم في سن ٦ وأعلى، ويحتوي على عنف معتدل، وحديث غير سيء.
EVERYONE 10+ E 10+ CONTENT RATED BY ESRB	**EVERYONE 10+** للجميع، هذا الشريط ربما يكون مناسب لمن هم في سن ١٠ وأعلى، حيث يحتوي الشريط على عنف خفيف، ورسوم كرتونية، ورسوم خيالية.
TEEN T CONTENT RATED BY ESRB	**TEEN** مراهقين، هذا الشريط مناسب لمن تكون اعمارهم ١٣ سنة وأعلى حيث يحتوي على عنف، ومشاهد دماء خفيفة جدا، ولغة عنيفة.
MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB	**MATURE** الناضجين، هذا الشريط مناسب لمن تكون اعمارهم فوق ١٧ سنة حيث يحتوي على كثافة عنف، دماء، ولغة قوية، وربما مشاهد جنسية.
ADULTS ONLY 18+ AO CONTENT RATED BY ESRB	**ADULTS ONLY** للبالغين فقط، الشريط مناسب لمن تكون اعمارهم فوق ١٨ سنة حيث يحتوي الشريط على مشاهد عنف طويلة ومحتويات جنسية رسومية وتعري.
RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB	**RATING PENDING** هذا الشعار يكون على الالعاب التي لم تصنف بعد وغالبا يكون قبل اعلان وبيع اللعبة من المنتج.



WWW.FAHADS.COM

المعلومات هي الترجمة العربية لما ورد في موقع مجلس تصنيف البرامج الترفيهية
Entertainment Software Rating Board (ESRB)



الموقع الرسمي لـ(PEGI)

ب- نظام معلومات الاتحاد الأوروبي للألعاب (P E G I)

هي منظمة رقابية أوربية تأسست عام ٢٠٠٣، مطبقة في جميع أنحاء أوروبا وتحظى بدعم كبير من المفوضية الأوروبية، وتعد نموذجاً للتنسيق الأوروبي في مجال حماية الأطفال[١].

يتضمن تقييم (PEGI) للألعاب الالكترونية أصنافاً خمسة على النحو الآتي:

١. **الصنف الأول:** يرمز له بالرقم (٣) ويعني ان اللعبة تناسب جميع الفئات العمرية، واذا احتوت على عنف فانه يأتي في سياق كوميدي بحيث لا يكون الطفل قادراً على ربط افعال اللعبة بالحياة الواقعية، كما انها لا تحتوي على كلام بذيء أو أصوات تخيف الأطفال، وبشكل عام فان هذا التصنيف يعد آمناً ومناسباً للأطفال في سن الثالثة فما فوق.

٢. **الصنف الثاني:** يرمز له بالرقم (٧) ويعني ان محتوى اللعبة ملائم لمن هم في سن السابعة فما فوق، إذ قد يحتوي على بعض المشاهد أو الأصوات المخيفة.

٣. **الصنف الثالث:** يرمز له بالرقم (١٢) ويعني ان اللعبة تلائم لمن هم في سن الثانية عشرة سنة فما فوق، لأنها قد تحتوي على أعمال عنف قليلة فضلا عن وجود ألفاظ نابية بسيطة.

٤. **الصنف الرابع:** يرمز له بالرقم (١٦) ويعني ان محتوى اللعبة ملائم لمن هم في سن السادسة عشر فما فوق، وذلك لاحتوائها على مشاهد عنيفة قد تشابه الحقيقة، فضلا عن احتوائها على كلمات بذيئة وقد تحتوي

(١) الموقع الرسمي لـ PEGI على الرابط الآتي: http://www.pegi.info

على مشاهد لأنشطة منحرفة مثل استعمال السكائر والمخدرات.




٥. **الصنف الخامس:** يرمز له بالرقم (١٨) ويعني ان محتوى اللعبة ملائم لمن هم في سن الثامنة عشر فما فوق، وذلك لاحتوائه على مشاهد سلوكية منحرفة صريحة جداً من شأنها أن تجعل الانسان يشعر بالاشمئزاز، سواء على مستوى مشاهد العنف أو الكلام البذيء أو المشاهد الجنسية أو تعاطي المخدرات أو القمار.

بالاضافة الى ذلك فان (PEGI) تقدم رموزاً ارشادية اخرى تعبر عن طبيعة ما تحتويه اللعبة من مضامين فكرية وسلوكية.

وبمراجعة لتصنيفات (ESRB) و(PEGI) لعدد من الألعاب الألكترونية، نجد أنهما تقومان بالتقييم انطلاقا من الثقافة المجتمعية الخاصة بالدول الغربية، لذا فهي ليست بالضرورة ملائمة لباقي المجتمعات، وعلى هذا الأساس نلحظ أن بعض الدول العربية والاسلامية قد أقامت هيئات رقابية خاصة بها مثل: (المؤسسة الوطنية الايرانية لألعاب الفيديو) و(مركز تصنيف وتطوير الألعاب الالكترونية في السعودية).

وهاتان الهيأتان حديثتا التأسيس نسبياً، ومن المفيد أن نتعرّض لهما بإيجاز، إذ يمكن للمؤسسات الحكومية او المدنية أو الدينية في الدول الاسلامية الاخرى أن تحذو حذوهما في التأسيس لهذه التجربة المهمة، لأن هاتين المؤسستين تنشطان في بلدين اسلاميين، ومن الطبيعي أن تضعا ضوابط رقابية قريبة من معايير البيئة الاسلامية.

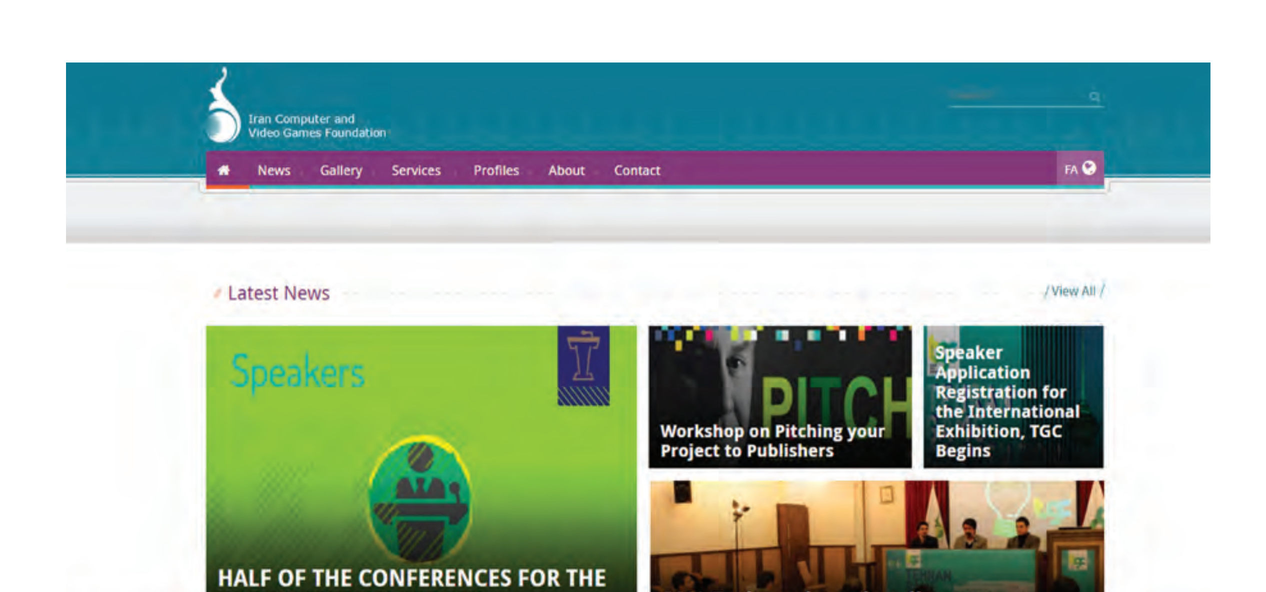












الموقع الرسمي لـ(IRCG)

ج- المؤسسة الوطنية الايرانية لألعـاب الفيديو (IRCG)

(IRCG)[١] هي منظمة خيرية شبه حكومية تأسست في ايران سنة ٢٠٠٧ واطلقت تقييماتها الخاصة بألعاب الفيديو في عام ٢٠٠٩ ويُسمى نظام تقييمها: (إسرا ESRA)[٢] .



حـازت الجمعية على موافقة رسمية من وزارة الثقافة والارشاد الاسلامي، ووفقا لذلك فان ألعاب الفيديو لن يتم بيعها أو توريدها أو عرضها في الاسواق الايرانية من دون أن تحمل رمز التقييم الخاص بهذه الهيأة[٣] .

يكاد يشبه نظام تقييم الألعاب الخاص بـ(IRCG) النظام الأوربي (PEGI) فهو على اصناف خمسة ويضع الأرقام العمرية الملائمة للّعبة على غلافها، بالإضافة الى ذلك فإن (IRCG) مسؤولة أيضاً عن حظر ألعاب الفيديو الأجنبية التي لا تتوافق مع الآراء السياسية الإيرانية وحجب مواقع الألعاب التي لا توافق قواعد الجمهورية الاسلامية في ايران. علماً أن الهدف الرئيس من (IRCG) هو التخطيط والدعم للأنشطة الثقافية والفنية والتقنية والتجارية في صناعة ألعاب الفيديو الإيرانية، من خلال خلق فرص المنافسة في الجوانب العلمية والتقنية والثقافية والفنية للمساعدة على تحسين نوعية هذه الصناعة في ايران[٤] .



(١) IRCG هي اختصار لجملة Iran National Foundation of Computer Games.

(٢) Entertainment Software Rating Association - Wikipedia.

(٣) الموقع الرسمي Iran computer and video games foundation - ٢٠١٦/٧/١٨.

(٤) Wikivisually - Iran Computer and Video Games Foundation.



الموقع الرسمي لـ(EGRDC)

د- مركز تصنيف وتطوير الألعاب الالكترونية (EGRDC)

(EGRDC)[1] مركز سعودي متخصص بتقييم وتطوير الألعاب الالكترونية، اسسه فريق جامعي يعمل على اعطاء وصف لمحتوى كل لعبة الكترونية والسن المناسب لممارستها استنادا الى معايير إسلامية من خلال محكمين خبراء في مجال الألعاب الالكترونية والمجال النفسي والتربوي. تشرف على هذا المركز (الهيأة العالمية للوسائل التقنية) إحدى هيئات (رابطة العالم الإسلامي)، مقره الرئيس في الرياض ويسعى إلى أن يكون مرجعاً إسلامياً في تصنيف ألعاب الفيديو، ويضع تصنيفات ستة لألعاب الفيديو على النحو الآتي:

١. **مفاسد دينية:** يشير إلى وجود نصوص أو أصوات أو حوارات أو صور أو رموز أو مشاهد أو روابط في اللعبة تشتمل على مفاسد دينية.

٢. **مفاسد نفسية - حياتية (عنف ورعب):** يشير إلى وجود مشاهد في اللعبة تشتمل على مفاسد نفسية / حياتية تتسم بالرعب أو العنف أو كلاهما.

٣. **مفاسد عقلية:** يشير إلى وجود مشاهد يتم فيها الحديث عن أو عرض صور للدخان أو الشيشة أو الخمور أو المخدرات أو تعاطيها، كما قد يشير إلى احتواء اللعبة على حوارات أو مشاهد فيها نشر وترويج للأفكار الهدامة.

٤. **مفاسد عرض وشرف:** يشير إلى وجود مشاهد تشتمل على عري أو ممارسات جنسية أو شذوذ جنسي أو علاقات عاطفية أو غرامية خارج إطار الزوجية، كما قد يشير إلى احتواء اللعبة على بعض الألفاظ أو الحوارات أو التصرفات المخالفة لأخلاقيات المجتمعات الإسلامية.

٥. **مفاسد مالية:** يشير إلى وجود مشاهد يتم فيها إجراء معاملات مالية محرمة أو محاكاتها.

٦. **اللعبة يمكن ممارستها على الانترنت:** يشير إلى أن محتوى اللعبة قد يتغير نتيجة لقيام بعض اللاعبين بإضافة محتوى إلى المحتوى الاصلي للعبة الإلكترونية أثناء ممارستها على الإنترنت.

(١) EGRDC اختصار لجملة: Electronic Games Rating & Development Center.

التصنيف الأخلاقي للألعاب الإلكترونية

هو عبارة عن تصنيف أخلاقي لبرمجيات الألعاب الإلكترونية يقوم بتزويد جمهور اللاعبين والوالدين وأولياء الأمور والمربين بمعلومات موجزة وموضوعية حول محتوى الألعاب الإلكترونية والمراحل العمرية المناسبة لممارسة كل لعبة إلكترونية؛ وذلك لأجل أن يتمكن العملاء وبالذات الوالدين من اتخاذ قرارات سليمة مبنية على معلومات معتمدة من قبل نظام التصنيف الأخلاقي.





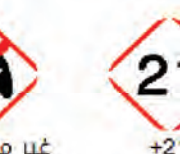



مخالفات ايمانية | مخالفات نفسيه / حياتيه | مخالفات عقليه | مخالفات العرض والنسل | مخالفات ماليه | يمكن ممارستها على الإنترنت








+2 | +7 | +10 | +15 | +21 | غير موصى بها

وهنالك من يشكك في نجاح تصنيف هذا المركز، لأنه وفقا لهذا التصنيف فان أغلب الألعاب ستكون "فاسدة" لأنها تحتوي على الاقل على "مفسدة" واحدة[(١)].

علماً أن لدى الهيأة العامة للإعلام المرئي والمسموع السعودي نظام تقييم للألعاب الالكترونية خاص بها، وتقول الهيأة بأن التقييمات تهدف لاستحداث تصانيف بمعايير تلائم المجتمع السعودي، وأنها تقوم بتنقيح المحتوى من دون الإخلال بالتجربة بحسب وصف الهيأة، وتمت تطبيقها في عام ٢٠١٦ وفق رؤية المملكة لسنة ٢٠٣٠[(٢)]، وتخلت بذلك عن التصنيف الاوربي (PEGI) الذي كانت تتبعه في هذا المجال.

وأخيرا لا بد من أن نؤكد هنا على أنه لا توجد أي هيأة حكومية او خيرية خاصة بتصنيف ألعاب الفيديو في أغلب الدول الاسلامية ومنها العراق، ولا تملك أي ضوابط تصنيف عمري أو توجيهات بخصوص المحتوى الثقافي للألعاب الالكترونية، ومن النادر جداً أن تجد لدى العوائل المسلمة في اغلب الدول العربية معرفة بالعلامات الخاصة بالتصنيفات العمرية التي تعرضنا إليها قبل قليل.

لذا نجد ان تداول الألعاب الالكترونية بين غالبية ابناء الجيل المسلم يعد أمراً فوضوياً بامتياز، إذ لا يلتزم بأي تحذيرات أو تصنيفات عمرية، لذا نجد من الشائع في العراق أن يمارس اطفال في المرحلة الابتدائية لعبة فيديو خاصة بالكبار على مقياس (ESRB) و(PEGI) لما تحتوي عليه من مشاهد ذات مستوى عالٍ من العنف والجنس.

ان هذا الامر يستدعي من دوائر الدولة المعنية ومؤسسات المجتمع المدني والمؤسسات الدينية والخيرية أن تقوم بحملة تثقيف واسعة بخصوص محتويات الألعاب الالكترونية، وتعريف الآباء والامهات بالتصنيفات العمرية التي تصدرها هيئات التصنيف العالمية للإلتزام بها على أقل التقادير.

(١) ينظر: هل نحتاج الى تصنيف اسلامي للألعاب الالكترونية - مشهور الدبيان- موقع سعودي جيمر - ٢/١/٢٠١٣.

(٢) ويكيبيديا – التصنيف العمري للألعاب الالكترونية (السعودية).

ESRB
PEGI
OFLC (AU)
OFLC (NZ)
GRB
CERO
VET
USK
DJCTQ
BBFC/ELSPA
ESRA
various/różne

دول العالم التي تتبع انظمة هيآت التصنيف الخاصة بألعاب الفيديو

18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	الدولة/النظام
Ao	M	T				+E10			E				eC					ESRB
+R18	+MA15			M			PG				G							ACB
R18/18	15			12			PG				U							BBFC
R18	R16 M		R13			PG					G							OFLCNZ
+18	+16		+15	+12			+11	+7				+3						ELSPA
+18	+16		+12				+7					+3						PEGI
+18	+16		+12				+7					+3						VET
18	16		12				6						Alle					USK
18	16		14		12		10		ER / L									DJCTQ|MJ/DEJUS
Z	D	C		B			A											CERO
+18	R			General عـام														EOCS/CSA
18	15			12			ALL للكل											GRB
M18	ADV																	MDA
限制 (محصور)	輔15 (نصح 15)			輔12 (نصح 12)			保護 (حماية)						普遍 (عام)					GSRR
25+ & 18+	15+		12+			7+					3+							ESRA
Adult Content للبالغين		Teen Content للمراهقين							Family Friendly للعائلة									TIGRS
+17		+12					+9			+4								شركة أبل
Adult للبالغين	Mature للناضجين	Teen للمراهقين				All ages/ Everyone للكل												نيو جراوندز

مقارنة في درجات التصنيف بين هيآت تقييم الألعاب

- أخضر ربيعي + ليموني – مناسبة لكل الأعمار.
- أصفر – يقترح توجيه الوالدين.
- برتقالي – غير مستحسنة للأعمار الأقل لكنها غير مقيدة.
- أحمر + وردي – تقتصر على البالغين فقط ، ما لم يرافقه شخص بالغ.
- أسود – تقتصر على الكبار فقط.




ثانيا: التصنيف بحسب نوع المحتوى

إن التصنيف الذي تقوم به هيئات الرقابة التي تقدم ذكرها يأتي من تقييمها لتأثير المحتوى على فكر وسلوك المستخدمين.

ولكن يوجد نظام تصنيف مختلف يهدف الى ادراج الألعاب الالكترونية ضمن أنواع، بحيث يتميز كل نوع بصفات خاصة تعتمد على طريقة ادارة اللعبة واسلوب التحكم بها، ولا يراعي هذا التصنيف التأثيرات الفكرية والسلوكية للّعبة، ومن المهم الاطلاع على هذا اللون من التصنيف أيضا.

علماً أننا سنواجه في هذا الصدد صعوبة، لأن (تصنيف الألعاب الالكترونية بحسب الأنواع يحمل نوعا من التناقض، فتعدد الحوامل (supports) وتضاعف المنتجات الهجينة التي تتموقع في حدود الانواع تدفع المنظّرين الى الزيادة في الانواع الجزئية المنضوية تحت انواع أعم، مما يؤدي الى نوع من الخلط والالتباس)[1] .

ولكن ذلك لا يمنع من اقتراح تصنيفات مهمة نذكر منها ما يأتي:

(١) أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال-مصدر سابق-ص ١٣٤

أ - التصنيف الاول

تقترح الباحثة (مريم قويدر)[2] تحديد ثلاث عائلات كبرى من ألعاب الفيديو تحمل كل واحدة منها خصائص معينة تتميز بتشابه قواعدها وبتوحّد هدفها، وهذه الانواع هي:

١- **ألعاب الحركة**: تتميز هذه الألعاب بحاجة الى مهارة حركية من قبل اللاعب، وعادة ما تزيد سرعة حركتها في المستويات المتقدمة من اللعبة لتصبح اكثر صعوبة في ادارة احداثها، مما يتطلب انتباها وردود فعل سريعة في التجاوب امام الصعوبات التي تظهر وتجميع اكبر عدد من النقاط، ويتطلب هذا الصنف من الألعاب مهارة في تحريك مقبض التحكم ومهارة في النقر على ازراره.

وتدخل في هذا الصنف ألعاب اخرى تتميز بأهداف خاصة تتعلق بالمغامرات والقتال والقنص، وبعضها يحتوي على كل عناصر الافلام او روايات المغامرة.

(٢) المصدر نفسه ص ١٣٥

٢– ألعاب استراتيجية (ألعاب التفكير):

تنقسم هذه الألعاب (بحسب قويدر ايضاً) الى اربعة انواع فرعية:

• **ألعاب المغامرات**: وهي تشبه ألعاب الحركة، إذ أن اللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي يقوم بمهام محددة، لكنها تتميز عن ألعاب الحركة بمستوى الغموض الذي



لعبة رزدنت ايفل الشهيرة انموذجاً لألعاب المغامرات

يحتل مكانة مهمة في سيرورة السيناريو، فيكون الاستنتاج والملاحظة شرطان اساسيان لنجاح اللاعب في مهمته على طريقة المحقق الخاص لحل الألغاز، وبذلك يحاول هذا النوع من الألعاب جعل اللاعب يبحر في سيناريوهات تليق بأفضل الافلام حيث تبقي على التشويق، ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة النهائية للعبة من خلال التخطيط وحل الالغاز.

• **ألعاب الاستراتيجية الاقتصادية**: وهي قريبة من التقمّص وتتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب لإنشاء مدينة افتراضية مثلا، بحيث يتطلب ذلك


المزرعة السعيدة نموذج لألعاب الاستراتيجية الاقتصادية

اختيار الموقع الجغرافي الملائم وتوظيف الموارد الطبيعية والتجارة والصناعات لازدهار المدينة وتحقيق النمو فيها.

• **ألعاب الاستراتيجية العسكرية**: وهي ألعاب ترتكز على ذات المبدأ السابق ولكن الهدف يختلف، فهذه الألعاب تجعل اللاعب كقائد عسكري عليه استغلال موارده واراضيه لبناء قلاع وتشكيل فيالق للدفاع والهجوم، ومن النادر اتخاذ قرارات فورية في مثل هذه الألعاب، فهي مبنية على التخطيط الاستراتيجي المسبق.

• **الألعاب التقليدية**: التي تحاكي ألعاب واقعية مثل الورق والشطرنج والبليارد، وهذا اللون من



الألعاب لها شهرة واسعة وبعضها مبرمج ضمن انظمة تشغيل الحواسيب (ويندوز) وتجذب جمهوراً واسعاً من الممارسين لها.

٣- **ألعاب المحاكاة**: وهي اعادة انتاج لصور ونشاطات واقعية - رياضية أساساً- وتستوحى هذه الألعاب من الواقع أو من تصورنا له، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع



لعبة فلايت سيموليتر انموذجاً لألعاب المحاكاة

وانما على الماكنة التي تعطى له في اللعبة، ففي ألعاب محاكاة الطيران مثل (فلايت سيموليتر Flight Simulator) يأخذ اللاعب فعلا دور الطيار، اذ يجلس في قمرة قيادة الطائرة ويتحكم بأجهزتها ويحاول مماثلة المهارة اللازمة للطيارين من اجل الحفاظ على طائرته من التحطم.

٤- **ألعاب غير مصنفة**: توجد برامج ألعاب الكترونية لا يمكن تصنيفها ضمن الاقسام السابقة، مثل البرامج التربوية التي تأخذ صورة ألعاب مغامرات حقيقية وهي موجهة للأطفال الذين تقل اعمارهم عن ١٢ سنة وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية، والالغاز في هذا الصنف عبارة عن تمارين منطق او انتباه ويكون التفكير أو الملاحظة جوهر النجاح فيها.

وختاماً، لا بد من الاشارة الى ان هذا التصنيف يعاني من تداخل كبير في تحديد الانواع، إذ يفتح ابوابا عامة على اساس صفات فرعية، ومثال ذلك ادخال بعض ألعاب المغامرات تحت صنف الألعاب الاستراتيجية، وعلى الرغم من تفرعاته العديدة فإنه يعجز عن تصنيف ألعاب الكترونية معينة فيفرد لها بابا تحت عنوان (ألعاب غير مصنفة).

ب- التصنيف الثاني

هنالك تصنيف آخر أوردته الدكتورة (عائشة بلهيش العمري)[1] نقلا عن الباحثين (سالين وزيرمان Salen & Zimmerman) وهو على النحو الآتي:

١- **ألعاب الغازي (المقاتل) (Conqueror)**: وهدف هذا الصنف من الألعاب هو التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر، ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفاً بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.



لعبة باتل فيلد أنموذجا لألعاب الغازي (المقاتل)

(١) خبيرة في التعلم الالكتروني، دكتوراه في مجال تقنيات التعليم الالكتروني.

٢ – **ألعاب المدير (Manager)**: ويهدف هـذا الصنف إلى تطوير مـهـارات محـددة إلى درجة الإتقان، كما يتم تطوير أساليب العمليات (processes) لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم



لعبة سوبر ماريو انموذجاً لألعاب المدير

يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها.

٣– **ألعاب المستغرب (المتعجب) (Wanderer)**: في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل مما هو موجود في الصنفين السابقين، واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيس إلى المتعة والاسترخاء.

٤ – **ألعاب المشارك (Participant)**: في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصيغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية، وفي هذا الصنف توجد أماكن افتراضيه في فضاء الانترنت، حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان، في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن لا تسكنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود، هناك حيث الحياة الافتراضية التي يهرب إليها بعض مرتاديها من حياتهم الحقيقية وضغوطها اليومية وأحوالهم الجوية، فبينما كانوا بالأمس في بحث عن ترفيه وسعادة ودردشة وعلاقة، تجدهم اليوم قد انهمكوا في عالمهم الافتراضي يلعبون ويتعلمون ويتوظفون ويبيعون ويشترون .

وهذا التصنيف الذي ذكرته الدكتورة (عائشة) وإن كان افضل من التصنيف الذي سبقه، ولكن يؤخذ عليه التداخل في بعض فقراته، وبخاصة بين الانواع الآتية: (ألعاب الغازي وألعاب المدير وألعاب المشارك) لأن هنالك كمّا كبيراً من الألعاب الالكترونية الحديثة قابلة للدخول تحت هذه الاصناف الثلاثة في الوقت نفسه، مما يُسبب ارباكاً في دقّة هذا التصنيف.

لعبة كراش اوف كلانس انموذجا لألعاب المشارك



ت- التصنيف الثالث

على ضوء ما تقدم نقترح تصنيفاً ثالثاً يعتمد على الأسلوب الأساس الخاص باللعبة ويغض النظر عن الاساليب الثانوية التي قد تتضمنها، وتكون فقرات هذا التصنيف على النحو الآتي:

١- **ألعاب الحركة**: هي الألعاب التي تعتمد في الأساس على مهارة اللاعب في تحريك مقبض التحكّم لتحقيق الفوز، ويعتمد هذا النوع على اسلوب التكرار لغرض اتقان اللاعب مهارات الحركة الخاصة باللعبة، ثم يدخل في تحدي لاختبار مقدار اتقانه لتلك المهارات عند مستويات متقدمة، وينقسم هذا النوع من الألعاب الى نوعين:

• **ألعاب التوجيه المجرّد**: يعتمد هذا النوع على مهارة اللاعب في توجيه الشخصية الرئيسة لبلوغ الهدف، ويتعرض اللاعب عادة في هذا النوع الى ضغط لاختبار قدرته على تحريك مقبض التحكّم بزيادة السرعة وتكاثر العقبات، ومن امثلة هذا النوع لعبة (باك- مان) و(سوبر ماريو)، ويندرج ايضا تحت هذا الصنف ألعاب القنص والنزالات مثل لعبة (دووم) و(مورتال كومبات) بالإضافة الى ألعاب الرياضة مثل (كرة القدم) و(سباق السيارات).



لعبة سباق السيارات أنموذجا لألعاب التوجيه المجرد

• **ألعاب رواية المغامرات**: لا يتطلب هذا النوع التركيز كثيراً على مهارات التوجيه، لأن الغاية الاساس منها هي أن يستمتع اللّاعب بمشاهدة العروض الفنية الخاصة باللعبة ومتابعة سردها الروائي الذي يشبه احداث الفيلم السينمائي، لذا تجد ان هذا النوع يتيح للاعب امكانية مواصلة اللعب من اي موقع فشل فيه بسبب عدم اتقانه لمهارات التوجيه ليستمر في مشاهدة احداث السرد القصصي، ومثال هذا النوع لعبة (إله الحرب) ولعبة (تومب رايد) ولعبة (كول اوف ديوتي).



لعبة نداء الواجب (كول اوف ديوتي) أنموذجا لألعاب رواية المغامرات

٢- **ألعاب التفكير والتخطيط**: وهي الألعاب التي تتطلب في الأساس جهداً عقلياً من اجل الفوز، لذا فهي لا تحتاج الى مهارات التحريك بوساطة مقبض التحكم، وينقسم هذا الصنف على نوعين ايضاً هما : -



- **الألعاب الاستراتيجية**: وهي الألعاب التي تتطلب تخطيطاً وقرارات مسبقة لغرض مواجهة التحديات والفوز، ومن ثم لا تحتاج الى اتخاذ قرارات وحلول آنية، ومثال هذا النوع لعبة (كلاش اوف كلانس) ولعبة (وور كرافت).



كراش اوف كلانس انموذجا للألعاب الاستراتيجية

- **ألعاب الذكاء والذاكرة**: عادة ما تكون الألعاب التعليمية من هذا الصنف، وهي في الغالب تعتمد على قوة الذاكرة وشدة الانتباه من أجل الفوز، ومن امثلتها ألعاب (البازل Puzzle) وألعاب الورق والشطرنج الالكتروني.

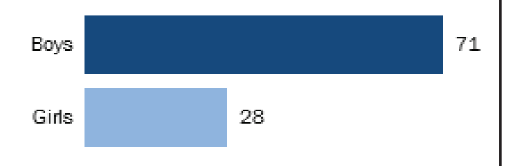
تجدر الاشارة هنا إلى أن جنس اللاعب له دور كبير في تحديد الصنف الذي يرغب أكثر بممارسته، وعلى ضوء هذا التصنيف فان الذكور يميلون عادة الى ممارسة ألعاب الصنف الاول (ألعاب الحركة) بشكل عام، أما الاناث فيفضلن الألعاب الفكرية التي تتسم بالهدوء واتخاذ القرارات المسبقة وذلك نجده واضحاً في الصنف الثاني (ألعاب التفكير



انموذج لألعاب الذكاء والذاكرة

والتخطيط)، ولكن يبقى عدد الذكور الذين يمارسون ألعاب الفيديو إجمالاً أعلى من عدد الاناث وفقاً للعديد من الاحصاءات في هذا الصدد.

أما ما يخص اسلوب اللعب المنفرد (أوف لاين) أو اسلوب اللعب الجماعي على الشبكة (أون لاين) فان أغلب الألعاب الألكترونية التي صدرت في العقد الاخير قد أخذت تتيح امكانية اللعب بها على الطريقتين.



عدد الذكور اكثر دائما من الاناث في ممارسة ألعاب الفيديو





الفصل 3

تــأثير
الألعاب الالكترونية

بحسب استقرائنا لأسلوب عمل ألعاب الفيديو بشكل عام نجد أن هنالك ثلاث نقاط أساسية تشترك بها الألعاب الالكترونية المختلفة، سواء البسيطة منها أو المعقدة، وهذه المشتركات هي:

١- **التكرار:** وهو عملية اعادة احداث متماثلة من الحركات او المسارات بشكل متكرر بهدف تعليم اللاعب نمط اللعبة ومنحه خبرة في التعامل مع الاحداث والتحكم في الشخصية الاساسية للّعبة.

٢- **الحبكة:** وتمثل زيادة في صعوبة الاحداث أو ادخال عناصر تحد جديدة على عامل التكرار، وتهدف الى الضغط على اللاعب واختبار قدرته في ادارة الشخصية الاساسية للعبة مما يشكل تحد شخصي يجعل من الحبكة عامل جذب يدفع اللاعب الى مواصلة التحدي لحين اختتام اللعبة.

٣- **تحديد المسار:** على الرغم من أن الألعاب الالكترونية تعطي حرية الاختيار للّاعب في تحريك احداث اللعبة، ولكنها قضية مضللة بشكل كبير، لان اختيارات الألعاب ونتائجها محددة سلفاً من قبل منتجي اللعبة، فهم يرسمون مسارات معينة تجبر اللاعب على اتباعها ليواجه نتائج محددة، لذا فان اللاعب في الحقيقة ليس فاعلا بقدر كونه منفعلا لمعطيات اللعبة الألكترونية.

إن هذه المشتركات تنبئ عن أن اي لعبة الكترونية تعمل على تشكيل نمط معين داخل ذهن اللاعب، ويلعب عامل التكرار دوراً اساسياً في هذا التنميط، ويساعده في ذلك عامل الحبكة التي تشد اللاعب لمواصلة اللعب من دون ملل.

وعلى هذا الاساس فان أداء أي لعبة الكترونية يمكن أن يقارن الى حد كبير بأداء المعلم الحاذق، فالمعلم الحاذق يستخدم طريقة التكرار لترسيخ المعلومة موظفاً لذلك اسلوباً شائقاً يجذب التلاميذ وفي الوقت نفسه يحدد لهم مسارات الاستدلال والنتائج التي يراها مناسبة، وهذا ما يدفع كثير من الباحثين الى التشديد على اهمية ادخال ألعاب الفيديو في جملة اساليب التعليم المدرسي.

وإذ لا ينفك هذا الاداء التعليمي عن مسألة التأثير، بات من المهم ان يبحث المرء عن طبيعة التأثيرات التي يمكن ان تخلفها ألعاب الفيديو على الاجيال، ويتطلب ذلك بالتأكيد فرز الايجابية منها والسلبية ومحاولة تتبع فروعهما، وهذا ما سنحاوله على النحو الآتي:

أولا: التأثيرات الايجابية

ذكرنا في بداية هذا البحث أن اللعب في الاساس له دور كبير في تنمية عقل الطفل ونشاطه الذهني، كما اشرنا الى اهمية اللعب في حياة الانسان المعاصر باعتباره متنفّساً يخفف عنه ضغوطات الحياة المعقدة التي يعيشها، وتتصدر الألعاب الالكترونية اليوم قائمة الألعاب المفضّلة لدى الناس باعتبارها وليدة التقنية الحديثة التي امتزجت بأعمال ابداعية لفنانين مختصين في المجالين السمعي والبصري.

وعلى هذا الأساس، تتعدد الفوائد التي تأتي من ممارسة الألعاب الالكترونية لغرض الترفيه، ابتداء من إعمال التفكير وشحذ الذاكرة مروراً بتعلم المهارات الحركية والتركيز وصولاً إلى تنمية الذوق الفني وتطوير اللغة لدى المستخدمين.

وفيما يأتي جملة من أبرز الفوائد التي تترتب على ممارسة ألعاب الفيديو بحسب ما رصده مختصون في هذا المجال:

أ- الأثر التعليمي:

خصص الدكتور (عبد الله الهدلق)[١] فقرة من بحثه الموسوم (الألعاب الإلكترونية.. الإيجابيات والسلبيات) تتضمن منافع خاصة بممارسة ألعاب الفيديو استناداً لأبحاث علمية في هذا الصدد، وأوضح أن هذه الألعاب تساعد على تنمية الذاكرة وسرعة التفكير وتطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق، كما أنها تعلّم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز التركيز والانتباه وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيّلة، كما إن هذه الأجهزة تعلم الطفل التفكير العلمي الذي يتمثل بوجود مشكلة ثم التدرج بحلها[٢].

وعلى الصعيد ذاته يؤكد الباحثان (د. عاطف محمود) و (د. محمد السيد) أن استخدام برنامج الألعاب التعليمية الالكترونية كان له فاعليته



(١) عبد الله الهدلق: أستاذ مشارك- الحاسب التربوي/ كلية التربية - جامعة الملك سعود.

(٢) إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم عام بمدينة الرياض- د. عبدالله بن عبد العزيز الهدلق- ص١٦-١٧.

في تنمية مهارات استخدام الكومبيوتر لأطفال مرحلة الروضة، ومن ثم فان ترسيخ هذه المهارات وتنميتها لدى الجيل الرقمي يتطلب توجيه مزيد من الاهتمام نحو انتاج برامج الألعاب الالكترونية التعليمية المناسبة لمرحلة رياض الاطفال واستدماج هذه البرامج في الخبرات التعليمية المقدمة لهم، ويتطلب ذلك ايضا التنمية المهنية لمعلمات رياض الاطفال في مجال استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية وتوظيفها في الخبرات التعليمية المقدمة لرياض الاطفال وبناء هذه الخبرات عليها(١) .

وقد وجد باحثون من جامعة (ويسكونسن Wisconsin) أن ممارسة لعبة (عالم وور كرافت World of Warcraft) تشجع اللاعبين على استخدام طريقة علمية في التفكير أثناء اللعب، وأشار الباحثون إلى استخدام اللاعبين للرياضيات في التعامل مع المواقف المختلفة داخل اللعبة، وأكد (كريج ماندي Craig Mundie) كبير الباحثين في شركة (مايكروسوفت Microsoft) أن ألعاب الفيديو يمكن أن تحفز القدرات التعليمية لدى البشر عبر مساعدتهم على تطوير قدرة إدراك عالية، إذ أن ألعاب إطلاق النيران تحديداً تجبر اللاعبين على مراقبة كثير من العناصر مثل الذخائر والقنابل والحالة الصحية وإمكانية اتخاذ أماكن مناسبة(٢) .

وعلى الرغم من الرؤية المتفائلة حول القيمة العلمية والتعليمية الكبيرة لألعاب الفيديو، إلا أن هناك بعض المشككين في هذه الرؤية، فقد اشار (آنسي ريبوش ince Repesh) مستشار جامعة (مينيسوتا Minnesota) إلى مخاوفه المتعلقة



بإحلال ممارسة الألعاب محل عملية التعليم بدلاً من استخدامها للإضافة إلى عملية التعليم كعنصر تعليمي إضافي، واستدل على حالات لطلبة أثرت عليهم الألعاب الإلكترونية بالسلب نظرا لإدمانهم عليها(٣) .



وجد باحثون أن لعبة (عالم وور كرافت) تشجع على استخدام طريقة علمية في التفكير اثناء اللعب

(١) فاعلية برنامج ألعاب تعليمية الكترونية في تنمية مهارات استخدام الكومبيوتر لاطفال مرحلة الرياض- د. عاطف محمود عبد العال ود. محمد السيد النجار/ مجلة العلوم التربوية ٢٠١٤ – العدد ٣ ج ٢ ص ٦٧٣.

(٢) مايكروسوفت تحاول استكشاف الفوائد التعليمية من ألعاب الفيديو- احمد عبد القادر- موقع البوابة العربية للاخبار التقنية بتاريخ ٢٠٠٩/٢/٢٤.

(٣) المصدر نفسه.

ب- الأثر الصحي:

تؤكد البروفسورة (دافني بافلير Daphne Bavelier)[(١)] أن ممارسة الاطفال لألعاب فيديو – مثل لعبة كول اوف ديوتي– بشكل معتدل لها تأثير ايجابي على تصرفاتهم.وتضيف: انه وفقاً للاختبارات فقد تبين أن الاشخاص الطبيعيين الذين لا يقضون وقتاً في ممارسة ألعاب الفيديو يملكون قوة نظر طبيعية، ولكن عندما تم اقحامهم في جلسات لممارسة ألعاب الفيديو لمدة تتراوح بين (٥–١٥ ساعة) اسبوعياً فقد تحسنت قوة نظرهم، وأصبح بصرهم ممتازاً جدا في استخلاص معلومات صغيرة من بين معلومات مزدحمة، كما اصبحوا افضل في تمييز درجات مختلفة من اللون الرمادي، وبناء على ذلك يثبت ان كثرة ممارسة ألعاب الفيديو لا يجعل النظر اسوأ وانما افضل.

وتضيف الباحثة: وفقا للأبحاث المختبرية فإن الألعاب الألكترونية لا تسبب الشد العصبي وتشتيت الانتباه وانما العكس هو الصحيح، فهي تجعل ممارسي ألعاب الفيديو يمتلكون ميزات متفوّقة على غيرهم من ناحية التركيز والقدرة على تتبع الاجسام بشكل افضل[(٢)].

هذا وقد تمكنت بعض الألعاب الالكترونية من معالجة جملة من الامراض المستعصية خلال وقت قياسي، مثل امراض الشلل الدماغي والتصلب العصبي المتعدد وحالات الجلطات التي تحتاج الى جلسات علاج عديدة لتحسين حالة المصابين بها[(٣)] .



دراسة على 20 حالة من كبار السن المرضى

ألعاب الفيديو تساعد المرضى على تحسين حركتهم



ألعاب الفيديو تساعد ذوي الاعاقة الحركية على تحسين مهاراتهم في التحكم الحركي



ألعاب الفيديو تساعد الاطفال المصابين بكسل العين على التحسّن

---

(١) دافني بافلير: بروفسورة من جامعة جنيف، حاصلة على الدكتوراه في العلوم الدماغية والمعرفية من معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا – بوسطن.

(٢) محاضرة للبروفسورة دافني بافلير في حزيران ٢٠١٢ نشرها موقع افكار تستحق النشر(TED) على الرابط الآتي: https://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games#t-٤٧٦٧

(٣) اثر الألعاب الفيديو على السلوكيات لدى الاطفال (مصدر سابق) ص١٣٢.

ج- الأثر النفسي والاجتماعي:

على الصعيد النفسي والاجتماعي يرى الباحثان (محمد العبري) و(يوسف النيري) أن فوائد ألعاب الفيديو تتمثل في المساعدة على التفكير والذكاء مثل الألعاب الاستراتيجية وألعاب الحرب وألعاب المحاكاة، إذ تشير كثير من الدراسات الى أن بعض الألعاب الالكترونية تؤدي الى الراحة النفسية وتقوي روح التدريب والتعاون والتنظيم والشعور بالثقة في النفس(١).

وفي دراسة ميدانية اجراها المركز الثقافي للطفولة في دولة قطر بيّنت أن أهم تغيير إيجابي قد ينتج من ممارسة الأطفال والناشئة للألعاب الإلكترونية هو: تنمية المهارات المعرفية واللغة والحوار، وبعده يأتي التغيير الاجتماعي الايجابي كالإقبال على التواصل الاجتماعي مع أقرانهم وتعزيز الثقة بالنفس والإنجاز(٢).

وأشار الكاتب (محمد عدنان القماز) الى نتائج جملة من الأبحاث التي تثبت عدم وجود علاقة بين استخدام ألعاب الفيديو والعزلة الاجتماعية، بل ان بعض الأبحاث أثبت الزيادة في التفاعل الاجتماعي ضمن العائلة بعد حيازة لعبة فيديو، وإن غالبية الأطفال – الأولاد بشكل خاص– الذين لعبوا ألعاب الفيديو يتصرفون اجتماعياً أكثر(٣).

ووفقاً لأبحاث اخرى تبين أن ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مثمر ينتج عواطف إيجابية وعلاقات اجتماعية قويّة وشعوراً بالإنجاز وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لتنفيذ أعمال مفيدة ومثمرة(٤).

ولكن على مستوى تعزيز التجربة الحياتية ترى الباحثة (مها الشحروري) أن (من الصعب نقل المهارات التي نتعلمها في ألعاب معينة الى مواقف اكثر عمومية، ومن ناحية مثالية فإنا نتوقع من لعبة ما ان تكون وثيقة الصلة بالحياة الواقعية بما يصعب تمييزها عنها وذلك لإنماء المهارات المناسبة، وللألعاب منطق داخلي واللاعب الجيد يتعلم هذا المنطق الداخلي لأنه يتكرر على نحو واسع، أما في الحياة فلسوء الحظ ليس لدى مواقف الحياة الحقيقية مثل هذا المنطق الداخلي وكل موقف فيها يتطلب بعض مهارات التفكير الاساسية بدلا من معرفة المنطق الداخلي الذي نتصور وجوده)(٥).

(١) الألعاب الالكترونية وتأثيراتها في اعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة– مصدر سابق– ص١٠١.

(٢) أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال والنشء– موقع حياة جميلة بتاريخ ٣١/٨/٢٠١٦.

(٣) أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال – محمد عدنان القماز– موقع (موضوع) بتاريخ ٨/٧/٢٠١٤.

(٤) إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم عام بمدينة الرياض– د. عبدالله بن عبد العزيز الهدلق– ص١٦–١٧.

(٥) الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها – مها حسني الشحروري / ص ٤٥



يمكن ان تكون ألعاب الفيديو سببا للتواصل العائلي

ثانيا: التأثيرات السلبية

أ- العنف:

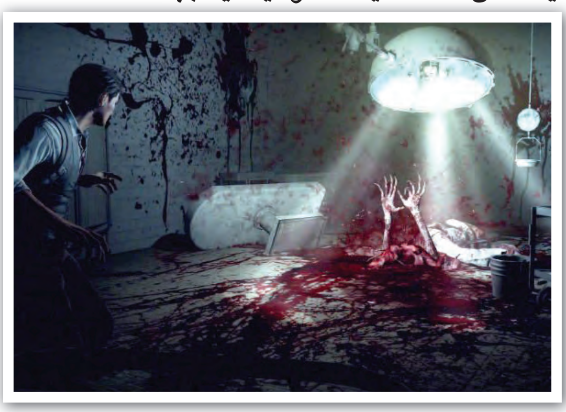
يأتي العنف على رأس قائمة سلبيات ألعاب الفيديو، وان نسبة كبيرة من تقييمات هيئات الرقابة – التي ذكرناها في الفصل الثاني – ناظرة أساساً الى مفردة العنف في تصنيفاتها.

هنالك كم هائل من المشاهد البشعة التي تتضمنها ألعاب الفيديو

إن العنف في ألعاب الفيديو – كما في اغلب برامج الترفيه الاعلامية اليوم – يعد السمة الأبرز لها، ويتخذ اتجاهاً متطرفاً في بعض الاحيان، بحيث تجسد بعض هذه الألعاب مشاهد دموية بشعة لا تلائم أدنى حد من الذوق السليم، كما يظهر كثير من أبطال ألعاب الفيديو على انهم افراد منحرفون لا يتحلّون بالأخلاق او الفضيلة، وانما الصفة التي تميزهم هي أنهم يمتلكون عضلات مفتولة ويجيدون القتال والقتل، وعلى هذا الاساس اصبح من المألوف ان تشاهد بطلا في لعبة فيديو يعتدي على الابرياء أو يقتلهم من دون سبب، وقد يكون قتله اياهم بطريقة بشعة جداً.

ولا يخفى ما يخلّف ذلك من أثر سلبي لدى الاطفال والمراهقين بشكل خاص، فهذه المشاهد تدفع الطفل أو المراهق الى تمجيد العنف واعتباره سمة اساسية للتفوق وانه افضل اسلوب لحل المشاكل التي تواجه المرء في حياته، وبخاصة ان الطفل أو المراهق هو الذي يتقمص الدور العنيف في اللعبة الالكترونية مباشرة، فيشارك بنفسه في اداء مشاهد التعذيب والقتل الدموي التي تظهر في اللعبة بشكل متكرر.

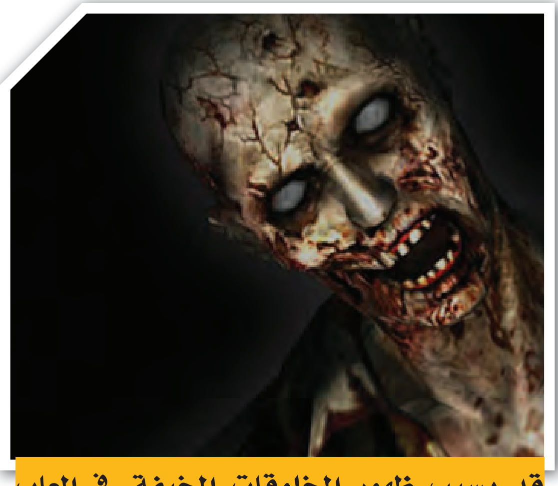
وفي هذا المجال تؤكد الدكتورة (عائشة بلهيش) على أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على الاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير ممتلكاتهم والاعتداء عليهم من دون وجه حق، وتعلّم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم، مشيرة في هذا الصدد الى دراسة أمريكية تفيد بأن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية العنيفة يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية لديهم، وأن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل، وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها[١].



(١) الألعاب الالكترونية: مفهومها .. تصنيفاتها – د. عائشة بلهيش العمري– مصدر سابق.



يشارك المراهق بنفسه في اداء مشاهد التعذيب والقتل التي تظهر في الألعاب بشكل متكرر



قد يسبب ظهور المخلوقات المخيفة في العاب الفيديو شعورا دائما بالخوف عند الاطفال

من جانبها ترى الدكتورة (كلوديا نعمة أبي حرب)[1] أن لهذه الألعاب تأثيراً معيناً على تكوين نفسية الأطفال، إذ أن دماغ الطفل يشبه الإسفنجة وكل ما يراه يمتصّه ويشغله، ولكن هذا لا يعني أنه لو شاهد مجرماً فسيتحول إلى مجرم، ولكنه سيتشبع بالأفكار السلبية حتى لو لم يقم هو بالعمل الإجرامي مباشرة، إذ أنه سيتقبل فكرة هذا العمل وسيجد المبررات للأشخاص الآخرين الذين يقومون بالأعمال الإجرامية.

وتضيف: إن الأخصائيين لا يعرفون ما مدى تأثير هذه الألعاب على تكوين الطفل على المدى البعيد عندما يصبح في سن المراهقة، ولكن من الممكن أن تتثبّت هذه الأفكار السلبية في دماغه وتؤثر على تكوين شخصيته في حال لم يكن في بنيته النفسية المناعة الكافية لكي يتمكن من التمييز بين الصحيح والخطأ، ومع تساهل الأهل يمكن مع بدء سن المراهقة أن يقوم بأعمال مخالفة للقانون.

وتنبه على أنه: "حتى اليوم لا تتوفر أبحاث مباشرة لمتابعة هذا الأمر" ولكنها تعطي مثلاً عن إمكانية التأثر السلبي والتعوّد على العنف، ففي الماضي عندما كانت تحدث أي جريمة قتل كان الشخص يخاف من مشاهد العنف هذه، ولكن اليوم أصبحت هذه المشاهد عادية، فكل ما يشاهده الفرد من عنف في التلفزيون خلق لديه نوعاً من "التعوّد" فلم يعد لديه شعور بأن هذا الأمر خطأ، وتقول الدكتورة: "إذا كان هذا الأمر يؤثر سلبيا على الراشدين يمكن أن نتخيل كيف يؤثر على الأطفال وهم في طور التكوين".

وتشير (أبي حرب) إلى عامل سلبي آخر هو عامل الوقت، فالأهل لا يراقبون الوقت الذي يقضيه الطفل يلهو بالألعاب الإلكترونية التي يمكن أن يصل إلى ٨ ساعات في اليوم، و"هذا وقت طويل في ممارسة الألعاب العنيفة حيث يتشبع الطفل بأجوائها وأفكارها السلبية تدخل دماغه حتى يظن أنها طبيعية" [2].

من ناحية أخرى فان التجربة شاهدة على أن بعض ألعاب الفيديو تخلق لدى الطفل إحساسا بالتوتر وشعوراً بالخوف من ظهور المخلوقات المخيفة التي تجسّدها هذه الألعاب، لأن الأطفال لا يستطيعون التمييز بين الواقع والخيال، ومع احتواء الألعاب الالكترونية الحديثة على رسوم ذات جودة عالية تحاكي الواقع، فإن الصغار الذين يمارسون هذه الألعاب سيكونون عرضة لقلق مستمر من

(١) اخصائية بعلم النفس العيادي والمعالجة النفسية.

(٢) ما تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على المراهقين؟ – نايلة الصليبي – مونت كارلو الدولية بتاريخ ١٥/١١/٢٠١٣.

ظهور تلك الاشكال المرعبة في عالمهم الحقيقي، الأمر الذي يؤثر على نموهم الذهني والنفسي بشكل كبير.

ولكن توجد دراسات اخرى تشكك في تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على خلق العنف لدى الاطفال والمراهقين، بل إن بعضها يرى أن العلاقة بينهما عكسية، كما اشارت الى ذلك دراسة جديدة قام بها عالم النفس السريري (كريستوفر فيرغرسون Christopher J. Ferguson) أكد من خلالها بأنه لا توجد أي صلات مهمة بين الاستهلاك الاعلامي للعنف وحالات العنف المجتمعي، إذ قام (فيرغسون) بالتحقيق في استهلاك ألعاب الفيديو العنيفة ومعدلات العنف بين الشباب في المدة من ١٩٩٦ الى ٢٠١١، وقد اظهرت البيانات وجود صلة بين زيادة استهلاك ألعاب الفيديو وانخفاض معدل العنف بين الشباب، وقد صرح (فيغرسون) إثر ذلك قائلا: (إن المجتمع لديه كمية محدودة من الموارد والاهتمام الممكن تكريسه للحد من الجريمة، وهناك خطر في تحديد المشكلة الخاطئة مثل العنف في وسائل الاعلام قد يصرف المجتمع عن اهتمامات أكثر إلحاحاً مثل الفقر والتعليم والفوارق المهنية والصحة العقلية)[١].

(١) دراسة طويلة المدى تلغي وجود رابط بين العنف في ألعاب الفيديو والعنف في الحياة الواقعية– موقع الباحثون السوريون الالكتروني.

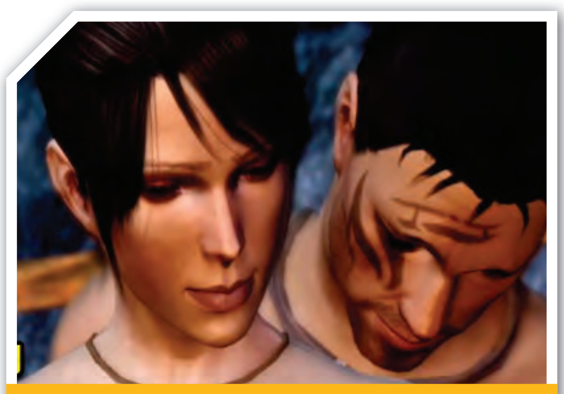


ب- الجنس والسلوك المنحرف:

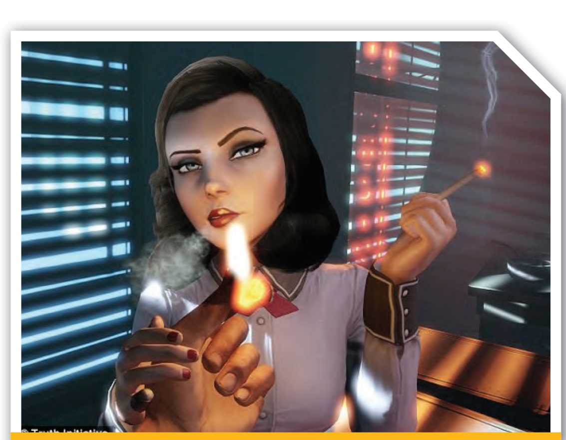
تُصنع الألعاب الألكترونية غالباً في البلدان ذات الثقافة الغربية –امريكا واليابان بشكل خاص– لذا فهي نابعة من قيم تلك المجتمعات واعرافها، ومن المعروف ان لدى تلك البلدان ثقافة جنسية قائمة على التحرر والانفلات، هذا من جهة.

ومن جهة اخرى فان الشركات المنتجة لألعاب الفيديو تدرك قوة جذب المحتوى الجنسي على المراهقين والشباب، لذا فهي تتعمد اللعب على هذا الوتر لأجل تحقيق تسويق تجاري أكبر لألعابها.

والنتيجة من ذلك هي أن العديد من الألعاب الالكترونية الرائجة تحتوي بشكل او بآخر على مشاهد جنسية – جزئية او كاملة– لا تلائم اطلاقا الثقافة والاعراف التي تسود مجتمعاتنا بأي شكل من الاشكال.



المشاهد الجنسية في ألعاب الفيديو اوسع باب لتشجيع المراهق على متابعة الافلام الاباحية



بعض ألعاب الفيديو تتضمن مشاهد تشجع الاطفال والمراهقين على التدخين وتعاطي الكحول

تقدمها بعض ألعاب الفيديو لا تقل شأناً عما تقدمه الافلام الاباحية، بل انها تعد بشكل او بآخر أحد الاسباب المهمة التي تشجع الطفل او الشاب على مشاهدة تلك الافلام وإدمانها في مستقبل ايامه.

وعلى صعيد آخر نلاحظ كثيراً من الممارسات اللاأخلاقية التي يتعلمها الطفل والمراهق من خلال ممارسته لألعاب الفيديو، فيعمد بدافع حبه لها الى تقليدها، فيتعمد إطلاق الشتائم أو التعدي على القانون أو تعاطي المسكرات أو ممارسة التدخين أو اللعب بالقمار أو استخدام قصات الشعر العجيبة ولبس الازياء الغريبة وصولا الى الرغبة في الانتماء للجماعات المنحرفة مثل العصابات أو الكيانات المشبوهة تماماً كما تجسّده كثير من هذه الألعاب.

واذا كان لدى الاجيال المسلمة نوع من التحرّج في مشاهدة الأفلام الاباحية لأسباب اجتماعية، فانهم قد يجدون لأنفسهم عذراً في رؤية المشاهد الجنسية من خلال ألعاب الفيديو لأنها "ألعاب" على أي حال وليست "افلاماً اباحية" يستنكر المجتمع مشاهدتها.

والحال إن مناظر العري والممارسات الجنسية التي



مشهد من تعاطي المخدرات في احدى ألعاب الفيديو





ج- الإدمــان:

ظهرت دراسة علمية جديدة تثبت بأن (٨,٥ ٪) من الشباب مدمنين على ألعاب الفيديو، وذلك وفقا لنتائج استطلاع (هاريس) القومي الذي شمل نحو (١٢٠٠) فرد من هذه الفئة العمرية، ورأى البروفيسور (جنتايل Douglas Gentile) مدير الأبحاث بالمعهد القومي للإعلام والأسرة في (مينابوليس): أن هذه أول دراسة تسجل أن الممارسة الباثولوجية (الإدمانية) لألعاب الفيديو بلغت واحدا لكل عشرة شبان تقريباً، والمقصود بالاستخدام الباثولوجي لألعاب الفيديو هو: ما يفعله الشخص بها لدرجة تدمير وظائف الحياة...

وحلل الباحث بيانات استطلاع (هاريس) مطلع عام ٢٠٠٧ وقارن عادات المستطلعين حول ممارسة ألعاب الفيديو بأعراض الإدمان بـ"الدليل التشخيصي والإحصائي لاضطرابات القمار المرضي العقلية" ويصنف اللاعبون علمياً كحالات "باثولوجية" إذا أظهروا ٦ من ١١ عرضاً.

ومارس اللاعبون المدمنون المُستطلَعون اللعب ٢٤ ساعة أسبوعياً، أي ضعف غير المدمنين، ويجلبون غالبا أجهزة ألعاب فيديو إلى غرف النوم، ويعانون مشكلات عدم انتباه بالمدرسة، ويحصلون على درجات مدرسية منخفضة ويعانون مشكلات صحية أكثر، وهم أكثر احتمالا للشعور بالإدمان والسرقة لإرضاء عاداتهم الإدمانية[١].



كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أكثر أهمية مثل التحصيل المدرسي

(١) دراسة: ألعاب الفيديو تسبب الإدمان - مازن النجار - موقع قناة الجزيرة بتاريخ ٢٦/٤/٢٠٠٩.



خطوات للتخلص من إدمان ألعاب الفيديو





- ملاحظة الآثار السلبية على الصحة
- كتابة قائمة بالأولويات الأخرى
- البحث عن طرق أخرى للتسلية بعيدا عن الالكترونيات
- الالتزام بعدد ساعات معينة للعب وعدم تجاوزها



- وضع جهاز الألعاب في غرفة لا تتواجد بها غالبا
- تنفيذ المهام التي أهملت بسبب ألعاب الفيديو
- النوم مبكرا
- استثمار وقت اللعب في تنمية مهارات ومواهب أخرى
- الخروج مع الأصدقاء

المصدر: Telegraph

Infographics مكة Samah Faris

إن كثرة مزاولة ألعاب الفيديو يستتبع مشاكل كبيرة أهمها: ضياع الوقت واهدار الطاقة الشبابية التي تعد المعيار الاساس لنشاط أي مجتمع، وما يستتبع ذلك من تشبّع تام بالقيم الثقافية السيئة التي تتضمنها تلك الألعاب، وليس غريباً أن ترى اليوم شباباً في سن النضج يرتبطون بهذه الألعاب ارتباطاً شديداً يجعلهم كالأطفال، لا يحملون أي شعور بالمسؤولية تجاه أنفسهم وتجاه الآخرين.

يقول الباحث (عادل سلطاني): (تساهم هذه الوسائط[1] في اهدار قيمة الوقت، وبالتالي ضياع ثقافة الوقت كمفهوم اسلامي في الواقع الاجتماعي لدى الشرائح الشبّانية التي تعتبر رصيد مجتمعاتنا، وهي تشكل الرساميل الاجتماعية المتدفقة بالطاقة والحياة التي تبعد الشيخوخة الاجتماعية عن مجتمعاتنا، فاذا تعطلت قدرات الشباب عن الابداع الاجتماعي بضياع هذا المفهوم المقدّس وذلك بتسمّر المتعاطين حول اجهزة الألعاب ساعات طويلة، تضيع خلالها العبادة، وبالتالي



دراسة تثبت بأن ٨٫٥ ٪ من الشباب مدمنين على ألعاب الفيديو

تضييع وتغييب وعزل الازمنة العبادية القيمية لدى هؤلاء الممارسين (...) وبالتالي خضوعهم لنمذجة عفوية من خلال هذه الوسائط بما ترسخه من قيم الانغماس في قيم اخرى تقنية وثقافية لا تتصل مطلقا ببنائهم العقدي القيمي والاجتماعي والثقافي، فيصبح متعاطو هذه المضامين القيمية الثقافية من خلال حتمية هذه الوسائط يعيدون نمذجة انفسهم وفق قيم الآخر، وبالتالي نمذجة

(١) يقصد: ألعاب الفيديو.



كثرة حركة الأصابع على مقبض التحكم تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ

مجتمعاتهم فيما بعد وفق تلك القيم)[1] .

كما تؤثر كثرة ممارسة هذه الألعاب سلباً على الحالة الصحية، وفي هذا الصدد أكدت أستاذة طب الأطفال بجامعة (عين شمس) المصرية الدكتورة (إلهام حسني) قائلة: (على مدى ١٥ سنة الماضية ومع انتشار ألعاب الكومبيوتر ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الكومبيوتر يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.

وتشير (د. إلهام) إلى أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة ألعاب الكومبيوتر مما يزيد من فرص إجهادها، إضافة إلى أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية والمنبعثة من شاشات الكومبيوتر تؤدي إلى حدوث الاحمرار بالعين والجفاف والحكة وكذلك الزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب (...) ولتقليل أضرار الألعاب الإلكترونية وحماية الأطفال تنصح (د. إلهام) بألا تزيد مدة اللعب عن ساعتين يومياً، بشرط أخذ فترات راحة كل (١٥) دقيقة، وألا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكومبيوتر عن (٧٠) سم، مؤكدة على أن تكون الأدوات المستخدمة في اللعب مطابقة للمواصفات العلمية، كأن يكون ارتفاع حامل الكومبيوتر متناسباً مع حجم الطفل، بالإضافة إلى التأكد من جودة الخامات التي تصنع منها مقاعد الجلوس وكمية الإضاءة المناسبة بالحجرة، وتوصي بإبعاد الأطفال عن الاستخدام المتزايد لألعاب الكومبيوتر الاهتزازية حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين)[2] .

(١) الألعاب الالكترونية وتأثيراتها في اعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة – مصدر سابق– ص ٣٥٢.

(٢) ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع – ممدوح عبد الرؤوف– صحيفة الشرق الاوسط بتاريخ ٢٠٠٢/٥/٥.



حرب الخليج الثانية اندلعت على شاشات الألعاب قبل ان تقع في الشرق الاوسط

د- تعزيز الهيمنة الامريكية :

يمكن اعتبار العديد من الألعاب الحربية الشهيرة مثل لعبة (ميدالية الشرف) "مدل اوف هنر" Medal of Honor) و(ساحة المعركة) "باتل فيلد" Battlefield) و(نداء الواجب) "كول اوف ديوتي" Call of Duty) بأنها مسوّق ممتاز للقوة العسكرية الامريكية، بسبب تركيزها الكبير على الأسلحة والامكانات البشرية والتقنية للجيش الامريكي، مما يغرس في نفس اللاعب هيبة لاشعورية تجاه هذه القوة، على الرغم من ان هذه القوة قد اثبتت نكوصها امام ارادة الشعوب الرافضة للهيمنة الاجنبية في كثير من احداث التاريخ المعاصر[١].

كما إن هذه الألعاب تشرعن في فكر الأجيال مبدأ الاعتداء على استقلال الشعوب لأغراض العولمة التي تبشّر بها السياسة الامريكية، كما انها تضفي على خصوم امريكا صبغة الارهاب والتوحش دائماً، مما يخلق لدى اللاعبين تقديراً واهماً للشعارات المزعومة التي تبشر بها الآلة الاعلامية الامريكية كالديمقراطية ومراعاة حقوق الانسان، مع ان الوقائع المتكررة قد أثبتت كذبها السافر في هذا الصدد.

ولغاية تعزيز الهيمنة الامريكية بالذات، نجد أن العديد من ألعاب الفيديو تعيد تمثيل المعارك الحربية التي خاضتها أو تريد الولايات المتحدة خوضها في الواقع، ومن امثلة ذلك الألعاب العديدة التي جسدت حرب امريكا على العراق، مثل لعبة (باتريوت Patriot) ولعبة (عملية العاصفة السرية Operation Secret Storm) و(مطرقة العاصفة Operation Desert Hammer) وسلسلة ألعاب (عاصفة الصحراء Conflict: Desert Storm) ولعبة (ستة ايام في الفلوجة Six Days In Fallujah)، هذا فضلا عن تجسيد قصص من العمليات العسكرية الامريكية في العراق ضمن سيناريو ألعاب



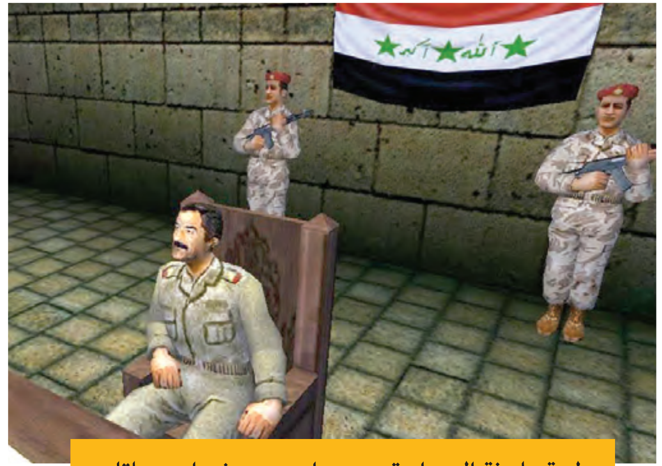
ألعاب الفيديو تظهر العرب والمسلمين على انهم لا يعرفون سوى لغة السلاح

(١) مثلما حدث مع فيتنام وكوبا وفنزويلا وايران وجنوب لبنان.

شهيرة مثل لعبة (كول اوف ديوتي: الحرب المتقدمة Call of Duty: Advanced Warfare) ولعبة (باتل فيلد Battlefield) ولعبة (سبلنتر سيل: الادانة Splinter Cell: Conviction).

وفي هذا الصدد اوردت صحيفة المصري اليوم ملفاً بعنوان (ألعاب تتنبأ بحروب عابرة للقارات) جاء فيه: من الملاحظ في السنوات الأخيرة صدور عدد كبير من الألعاب الأمريكية المتعلقة بالدول العربية، التي دائماً ما تحاول تشبيه الدول العربية جميعها بأنها ساحات حرب وأنها مهد للجماعات التكفيرية والإرهابية، وأن العرب مجتمعات لاتزال تعيش في الصحراء ويسكنون الخيام، كما أنهم لم يكتفوا بالشكل العربي الظاهر في اللعبة، وإنما بدأوا بالاستعانة بشخصيات تتحدث اللغة العربية الفصحى، ودائما ما يقومون بدور الإرهابيين ويرددون ألفاظا خارجة ومسيئة وكلمات مثل "كفار" و"اقتلوهم" و"إرهاب" إلى جانب وجود كلمات عربية فصحى مكتوبة بالدماء على الجدران الموجودة داخل اللعبة.

اللافت للنظر في هذه الألعاب ما هو أكثر من الإساءة للعرب، وهي التنبؤات التي تحدث في هذه الألعاب، على سبيل المثال هناك ألعاب صدرت قبل سنتين من نشوب الحرب في اليمن، والحال نفسه ينطبق على ليبيا وسوريا، كما ان هنالك ألعاباً تنبأت بظهور تنظيم «داعش»، مع الاخذ بنظر الاعتبار أن هناك ألعابا صدرت في عام ٢٠١٥ تتنبأ باحتلال إثيوبيا لمصر بسبب خلافات على مياه النيل، إلى جانب احتلال الإرهابيين مدينة دبي، ودائماً في كل هذه الألعاب يكون الجيش الأمريكي هو المخلص والبطل للدول المظلومة أو التي وقع عليها الاعتداء [١].

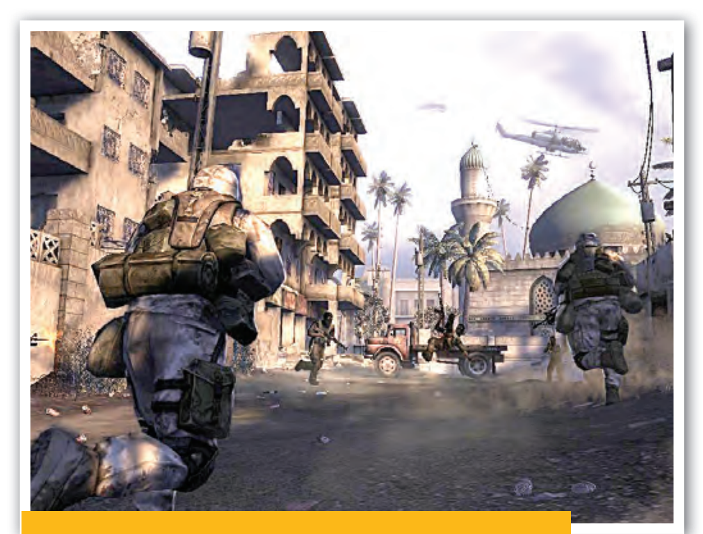


لعبة عاصفة الصحراء تجسد صدام حسين في احد معاقله

وفي السياق ذاته يؤكد الباحث (بيسان طي) أن الألعاب الالكترونية الرائجة تحارب التنوّع السياسي والثقافي وتخلط بين الحرب على الارهاب وتجريم كل محاولة للبحث عن سياسات بديلة للنيوليبرالية، فحرب الخليج الثانية اندلعت على شاشات الألعاب قبل ان تقع على ارض منطقتنا، ومفهوم صفر خسائر هو مفهوم انتجته ألعاب الفيديو، وبعد مرور اكثر من قرن يبدو ان حياتنا ذاتها صارت امتداداً لمفاهيم صنعتها الألعاب الالكترونية[٢].

(١) ينظر: ألعاب تتنبأ بـ«حروب عابرة للقارات»- مصطفى السيد ومحمد عبد الجواد- صحيفة المصري اليوم الالكترونية بتاريخ ٢٠١٦/٥/٣.

(٢) بيسان طي: عسكرة الخيال الالكترونية من اجل حضارة عالمية واحدة - جريدة الاخبار العدد ٥٠٣ بتاريخ ١٧ /٤/ ٢٠٠٨.

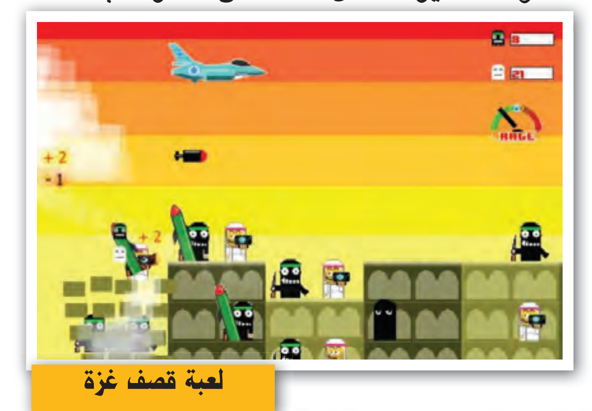

مشهد من لعبة ٦ ايام في الفلوجة Six Days In Fallujah


مدخل برج الشيطان في لعبة (ديفل ماي كراي) تشبه باب الكعبة

هـ- التعريض بالأديان:

ذكرنا في توطئة البحث أنه بعد تطوّر رسوم ألعاب الفيديو وارتباطها بشبكة الأنترنت قد دخلت على خط انتاج هذه الألعاب جهات ذات اهداف ايدلوجية استثمرت هذه الألعاب لأغراض العولمة والغزو الثقافي الى جانب تحقيق الاغراض التجارية.

واحد الادلة الواضحة على ذلك تعمّد بعض الشركات المنتجة للألعاب الالكترونية تضمين مشاهد ورموز تمس بشكل او بآخر قضايا الاديان السماوية، وهي قضايا لا تخفى حساسيتها لدى مجتمعات عديدة، وبخاصة الدين الاسلامي الذي نال قسطا وافراً من هذا الاستهداف خلال العقود الاخيرة، لخلق حالة من النفرة تجاه هذا


لعبة قصف غزة

الدين في نفوس الاجيال المسلمة وتعزيز ظاهرة (الاسلاموفوبيا)[1] لدى الاجيال غير المسلمة.

لذا نجد أنه من الشائع أن ترى كثيرا من ألعاب الفيديو تجسّد المسلمين كأشخاص متخلّفين ومتوحشين، يحملون الاسلحة وينفذون عمليات انتحارية، مما ينمّط صورة المسلمين ويطبعها بطابع الارهاب في اذهان ملايين الناس حول العالم.

لذا لا غرابة في أن نرى مشاهد ورموز مسيئة للدين الاسلامي تضمنتها ألعاب الكترونية بعضها شهير جداً، وقد نشر موقع (هافنغتون بوست) مقالاً تضمن أمثلة من تلك الألعاب نوردها على النحو الآتي:

١- لعبة ديفل ماي كراي ٣ (DEVIL MAY CRY ٣): تم انتاجها ونشرها من شركة (كابكوم) اليابانية في عام ٢٠٠٥، تظهر باب الكعبة المقدسة كرمز لمدخل برج الشيطان في اللعبة.

٢- لعبة رزدنت إيفل ٥ (Resident 5 Evil): وهي جزء من سلسلة شهيرة لها ملايين

(١) الاسلاموفوبيا: الخوف من الاسلام.



القرآن على الارض في لعبة رزدنت ايفل

المستخدمين، تظهر في احدى مراحلها مكتبة تحتوي على مجموعة كبيرة من الكتب موضوعة على الرفوف باستثناء القرآن الكريم الذي يظهر ملقى على الأرض وبإمكان اللاعب أن يجعل بطل اللعبة يمشي فوقه.

٣- لعبة كول أوف ديوتي (call of duty ghost): تعد سلسلة هذه اللعبة من اشهر ألعاب الفيديو في العالم، وتظهر في احدى مراحلها دورة مياه متّسخة علّق على جدرانها لوحات مؤطّرة باطار مكتوب عليه باللغة العربية: (الله جميل يحب الجمال)، وقد اضطرت الشركة المنتجة للعبة أن تغطي اللوحات باللون الأسود بعد تلقيها شكاوى بهذا الخصوص.

٤- لعبة ضربة مضادة "كاونتر سترايك" (Counter-Strike): هذه اللعبة الشهيرة تُظهر



لعبة مذبحة المسلمين

الإرهابيين الذين يُقتلون على يد الجنود يطلقون صيحات "الله أكبر" و"لا إله إلا الله"، وعقب ردود الأفعال الكبيرة في العالم الإسلامي إزاء ذلك قام مبتكرو اللعبة بحذف المؤثرات الصوتية المذكورة من اللعبة.

٥- لعبة كليف باركرز أندينيغ (CLIVE BARKERS UNDYING): في المراحل المتقدمة من اللعبة، تتعرض الشخصية الرئيسة للعبة لهجوم من الشيطان، من مكان ثابت يقف فيه على آية قرآنية.

٦- لعبة زاك وويكي (Zack & Wiki): خلال مقتل رموز الشر في اللعبة تخرج أصوات "الله أكبر".



حديث نبوي مكتوب على اطار الصور في دورة مياه بلعبة كول اوف ديوتي

٧- لعبة مذبحة المسلمين (Muslim massacre): تقوم اللعبة على قتل نساء منقّبات ورجال ملتحين، والمطلوب قتل النبي محمد (ص) في نهاية اللعبة.

٨- لعبة أقصف غزة (Bomb Gaza): اللعبة عبارة عن قيادة سرب من الطائرات الاسرائيلية لقصف قطاع غزة الفلسطيني وقتل نساء منقبات ورجال يرتدون الزي الإسلامي[١].

---

(١) كتيب تركي يرصد الألعاب الرقمية المسيئة للإسلام - هافينغتون بوست عربي بتاريخ ٩/١٠/٢٠١٦.



شراء الألعاب الالكترونية عن طريق الفيزا كارد باثمان مكلفة

و- الهدر الاقتصادي:

من أجل الحصول على أحدث تقنيات الألعاب الألكترونية، فان الطفل غالباً ما يجبر والديه على دفع اموال كثيرة لشراء الاجهزة وملحقاتها والاقراص الخاصة بهذه الألعاب، كما يندفع الشاب بسبب هَوسه بألعاب الفيديو إلى شراء اغلى الاجهزة ومتابعة احدث ما صدر منها، وبخاصة ان تقنية هذه الألعاب تقفز في تطورها بسرعة مذهلة، مما يتطلب انفاقاً مستمراً لمجاراتها، وقد لا يستطيع الشاب تأمين هذا الانفاق بنفسه فيضطر الى الضغط على اهله لشرائها، او قد يعمد إلى تحصيلها بطرق غير مشروعة.

علماً أن اسعار اجهزة الألعاب واقراصها الاصلية عالية السعر في الغالب، فمثلا يبلغ سعر جهاز (بلاي ستيشن ٤) قرابة (٣٣٥) دولار، أي ما يعادل (٤٢٥,٠٠٠) دينار عراقي تقريباً، وكذا الحال مع اقراص برامج الألعاب الخاصة به، إذ تتراوح أسعارها بين (٣٠ – ٣٨) دولاراً للقرص الواحد، أي ما يعادل (٣٥ – ٥٠) الف دينار عراقي تقريباً[١].

Video Game Sales 2000-2013 (in billions)

Year	Sales	Game released
2000	5.5	*Hitman
2001	6	*Grand Theft Auto III
2002	6.9	*Grand Theft Auto Vice City
2003	7	*Call of Duty
2004	7.3	*Grand Theft Auto San Andreas
2005	6.9	
2006	7.3	
2007	9.5	*Call of Duty: Modern Warfare / Hitman Trilogy
2008	11.7	*Grand Theft Auto IV
2009	10.1	
2010	17.1	*Call of Duty Black Ops
2011	16.7	
2012	15.2	
2013	15.4	*Grand Theft Auto V

* Game released this year

اكثر الألعاب مبيعا في العالم

(١) تقرير مصور بعنوان (تفاصيل عن اسعار الاجهزة والألعاب والاستعداد ليوم اللاعب العراقي) نشر على اليوتيوب بتاريخ ٢٠١٦/٧/٢٨ على الرابط الآتي: https://www.youtube.com/watch?v=oGPwQuFKhBU.

متوسط حجم الإنفاق السنوي للفرد في قطاعات التجارة الالكترونية في الشرق الاوسط لسنة 2012

القطاع	القيمة
السفريات	$1,521
الالكترونيات والالعاب	$250
الكمبيوترات	$248
المجوهرات والساعات	$222
تذاكر الفعاليات	$201
الادوات الرياضية	$192
قطع السيارات	$176
الادوات المنزلية	$133
الاكل والشرب	$108
الموضة والإكسسوارات	$107

المصـــدر
(موقع عالم التقنية)
بتاريخ ٢٠١٥/٢/١٥

أضـــف الى ذلــك ان بعض الألـعـاب تحتوي في داخلها على نظام اقتصادي افتراضي، إذ يبيع اللاعب ويشتري ليحقق عـائـدات مالية وهـمـيـة ضمن فضاء الـلـعـبـة ليحقق الـفـوز السريع فيها، ومن اجل تأمين مزيد من العائدات تلك، قد يعمد اللاعب الى تحويل اموال حقيقية بوساطة (فيزا كارد) للشركة المنتجة للعبة، لتحوّل له على حسابه المسجل في اللعبة الموارد الافتراضية التي طلبها.

كثيرا ما يخوض الشباب في صالات الألعاب تحديات على اساس الرهان ليدفع الخاسر ثمن اللعب لصاحب الصالة



وعلى صعيد آخـر، تفتح العديد من الصالات المخصصة لممارسة الألعاب الالكترونية ابوابها لجني اموال ضخمة، اذ تستغل هوس الشباب في ممارسة اللعب الجماعي والمنافسة بين الاصدقاء لغرض الربح، وكثيراً ما يخوض الشباب في هذه الصالات تحديات لعب على اساس الرهـان، اذ يتفقون على ان يدفع الخاسر تكاليف اللاعبين المشتركين لصاحب الصالة، وذلك يحفز كثيراً من الشباب على مواصلة هذه التحدي وخوض مباريات قمارية يومية يكون صاحب الصالة المستفيد الوحيد منها.

وعلى ذكر صالات الألـعـاب الالكترونية، تجدر الاشــارة الى أنـهـا تضم في كثير من الاحـيـان مرتـاديـن مـن الـرجـال والـشـبـاب العاطلين أو المتسرّبين من المدارس، وغالبا ما يكون هؤلاء رفقاء سوء يحملون انحرافات فكرية وسلوكية عديدة، يؤثرون بها سلبا على من يحتك بهم في مثل هذه التجمّعات، وبارتياد كثير من الاطفال والمراهقين لهذه الصالات فمن الطبيعي أن يكونوا معرضين للانحراف الفكري أو السلوكي ضمن هذه البيئة الخطيرة.

ثالثاً: دول منعت بعض ألعاب الفيديو

ختاماً لهذا الفصل من المهم أن نذكر بأن هنالك حكومات قد منعت من تداول بعض ألعاب الفيديو في بلادها لأسباب دينية او سياسية او اجتماعية، وهذا الامر يؤكد بحد ذاته مقدار التأثير الذي يمكن أن تسببه ألعاب الفيديو في النسيج الاجتماعي



اليابان منعت احد اجزاء لعبة كول اوف ديوتي لاساءتها للجيش الياباني

العام، كما يؤكد على اهمية تفعيل الرقابة الحكومية تجاه هذه المنتجات كما تفعل على سائر المواد المستوردة التي يمكن أن تسبب أضراراً صحية



منعت استراليا لعبة sims7 لوجود مشاهد جنسية فيها

على المستهلكين، وفيما يأتي قائمة ببعض الدول التي اصدرت قرارات بمنع بعض ألعاب الفيديو من تداولها واسباب ذلك المنع:

- أستراليا: حظرت ألعاب الفيديو التي تحتوي على الرعب الزائد أو مشاهد جنسية أو جرائم بشعة، مثل لعبة (سيمس ٧ –٧ Sims) ولعبة (خمسين سنت: ضد الرصاص – ٥٠ Cent: Bulletproof) ولعبة (بي أم أكس – BMX XXX) ولعبة (سايلنت هيل هوموكومينج – :Silent Hill Homecoming).
- اليابان: حظرت بعض ألعاب الفيديو بسبب تشويه صورة الجيش الياباني العسكري في الحرب العالمية الثانية مثل لعبة: (كول أوف ديوتي: ورلد أت وور – Call of Duty World at War).
- ألمانيا: حظرت الرقابة إصدار ألعاب الفيديو في ألمانيا التي تعود لحقبة النازية، كما شددت

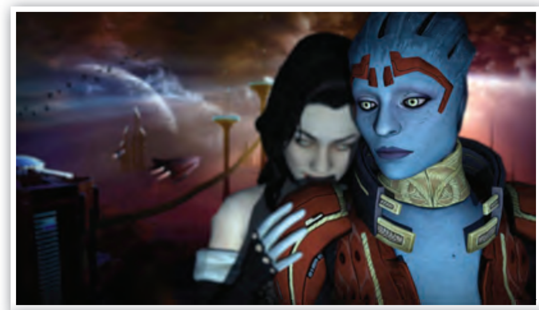


منعت المانيا لعبة (سولجر اوف فورتين) لانها تحتوي على مشاهد قتل بشعة

الرقابة الصارمة على ألعاب الفيديو العنيفة، مثل سلسلة ألعاب (وولفنشتاين – Wolfenstein) ولعبة (مورتير – KZ Manager) ولعبة (المغاوير: خلف خطوط العدو– :Commandos Behind Enemy Lines) كما حظرت لعبة (سولجر اوف فورتين – :Soldier of Fortune Payback) وذلك لقتل الخصوم في اللعبة بطريقة



منعت السعودي لعبة جحيم دانتي لاحتوائها على افكار دينية منحرفة ومشاهد عري



منعت الامارات لعبة (ماس افكت) لاحتوائها على مشاهد جنسية فاضحة

بشعة، ومنعت لعبة (هارفستر – Harvester) بسبب محتواها الجنسي العنيف.

•السعودية: تمنع الحكومة السعودية تداول معظم الألعاب البشعة والتي تدعو إلى تخريب الأمكنة، مثل لعبة (إله الحرب – God of War)



منعت الصين لعبة باتلفيلد 4 وعدتها لعبة غزو ثقافي

ولعبة (أساسنز كريد – Assassin's Creed) ولعبة (كول أوف ديوتي ٤- Call of Duty: Modern Warfare) كما حضرت لعبة (جحيم دانتي – Dante's Inferno) لاحتوائها على أفكار دينية مشوهة مثل ذهاب بطل اللعبة للآخرة وانحيازها للصليبيين دون المسلمين، فضلا عن



لعبة مورتال كومبات احدى الألعاب التي حضرتها ماليزيا

مناظر العري التي تظهر فيها، ولكن أغلب الألعاب المحظورة هذه تباع في الأسواق السعودية.

• كوبا: منعت الحكومة الكوبية لعبة (كول اوف ديوتي: بلاك اوبس – Call of Duty : Black Ops) بسبب اظهارها لمشهد قتل الزعيم الكوبي (فيديل كاسترو) بإطلاق اللاعب النار على جبهته[١].



منعت كوبا احد اجزاء سلسلة كول اوف ديوتي لاحتوائه على مشهد قتل الزعيم فيدل كاسترو

• الصين: حضرت جمهورية الصين الشعبية عدداً كبيراً جداً من ألعاب الفيديو لاحتوائها على مشاهد تعاطي المخدرات والمواضيع الجنسية وصور الجريمة المنظمة أو التشهير بالحكومة الصينية، ومن ابرز تلك الألعاب: (باتل فيلد ٤ – Battlefield ٤) بسبب تشويهها لصورة الصين، إذ ترى الحكومة الصينية أنها لعبة "غزو ثقافي".



منعت الحكومة الايرانية لعبة باتلفيلد ٣ بسبب اظهارها لاحتلال القوات الامريكية للعاصمة طهران

• إيران: تمنع الجمهورية الاسلامية في إيران تداول أي لعبة تحتوي على العنف والقسوة والمحتوى الجنسي الصريح والعري والتصوير

(١) ويكيبيديا – قائمة الألعاب الإلكترونية المحظورة.

منعت تايلند تداول لعبة GTA بعد ان بعد ان ارتكب شاب تايلندي بسببها جريمة قتل

السلبي للشرق الأوسط، كما منعت لعبة (باتلفيلد٣ – Battlefield ٣) بسبب ظهور القوات الأمريكية وهي تغزو العاصمة الإيرانية طهران.

• الإمارات: حظرت كثيراً من ألعاب الفيديو التي تحتوي على مشاهد عنف أو جنس أو معارضة للثقافة الدينية، مثل لعبة (سباق الموت ٢ – Dead Rising ٢) ولعبة (ماس افكت ٢/٣ – ٢/٣ Mass Effect) وسلسلة (سرقة السيارات الكبرى) وسلسلة (إله الحرب) ولعبة (جحيم دانتي).

• ماليزيا: تميل الحكومة الماليزية إلى حظر الألعاب ذات المحتوى المسيء مثل العنف الشديد الأثر وأي محتوى مناهض للمسلمين ومشاهد



منعت باكستان لعبة احد اجزاء لعبة ميدل اوف هنر بسبب تجسيدها للباكستانيين بصورة سيئة

الجنس والعري، مثل سلسلة ألعاب (سرقة السيارات الكبرى) وسلسلة (مورتال كومبات – Mortal Komba) ولعبة (جحيم دانتي) التي منعتها كل من السعودية والامارات.

• باكستان: حضرت لعبة (ميدل اوف هنر: وورفايتر – Medal of Honor: Warfighter) لتجسيدها الباكستانيين بصورة سلبية.

• بريطانيا: تحظر الحكومة البريطانية عادة الألعاب التي تحتوي على مشاهد جنسية حقيقية أو عنف لا مبرر له، ومن الألعاب التي حضرتها: (المطاردة – Manhunt ٢) ولعبة (المعاقب – The Punisher).

• تايلند: تحظر الحكومة التايلندية عادة أي ألعاب تنطوي على عنف مفرط أو محتوى جنسي، ومن اشهر الألعاب التي حظرتها سلسلة لعبة (سرقة السيارات الكبرى) وذلك إثر جريمة ارتكبها شاب



لعبة المعاقب احدى الألعاب التي حظرت بريطانيا تداولها بسبب مشاهد العنف الشديدة فيها

تايلندي يبلغ من العمر ١٨ عاماً، لأنه تأثر بأجواء اللعبة بعد ممارسته لها مما دفعه الى قتل سائق سيارة أجرة من (بانكوك).

هذا بالإضافة الى دول اخرى منعت جملة من ألعاب الفيديو داخل حدودها مثل الارجنتين والبرازيل ونيوزلندا وكوريا الجنوبية لأسباب مشابهة لما تم ذكره[1].

---

(١) Wikipedia - List of banned video games.



جمهور العاب الفيديو بحسب العمر

العمر	لاعبين فعليين	شاركوا جمهور العاب الفيديو باللعب
8-17	99%	22%
18-24	89%	16%
25-34	71%	18%
35-44	72%	17%
45-54	56%	14%
55-64	44%	9%
65-74	32%	4%

iab Internet Advertising Bureau UK

Source: IAB UK Gaming Revolution   e.g. 99% of 8-17s played video game in last 6 months, account for 22% of audience

اختلاف آراء الكبار حول تأثير العاب الفيديو

	موافق بالنسبة لكل الالعاب	موافق بالنسبة لبعض الالعاب	غير موافق بالنسبة لكل الالعاب	غير متأكد
العاب الفيديو تساعد على تطوير ومهارات التفكير الاستراتيجي وايجاد الحلول:	17%	47%	16%	20%
العاب الفيديو مضيعة للوقت:	26%	33%	24%	16%
العاب الفيديو تجسّد المرأة بصورة سيئة:	14%	27%	18%	40%
العاب الفيديو تشجع على العمل الجماعي والتواصل:	10%	37%	23%	28%
العاب الفيديو تجسّد الاقليات بصورة سيئة:	9%	20%	23%	47%
العاب الفيديو افضل من مشاهدة برامج التلفاز:	11%	34%	30%	24%

Source: Pew Research Center. Surveyed Jun 10 - Jul 12, 2015, "Gaming, Jobs, And Broadband"

VISUAL NEWS

الفصل 4



أولاً: تاريخ ألعاب الفيديو في العراق

لا تتوفر بيانات دقيقة عن تاريخ نشاط ألعاب الفيديو في العراق، ولكن تجربتنا الشخصية ومتابعتنا المباشرة لهذه الظاهرة تسمح لنا بالقول أنه قد ظهر استخدام اجهزة ألعاب الفيديو في العراق منذ ثمانينات القرن الماضي، اذ كانت بعض المتنزهات ومدن الألعاب تحتوي على أجهزة (الآركيد) التي تعمل بالعملة المعدنية، أما أجهزة ألعاب الفيديو المنزلية (الكونسلز) فلم تكن تتوفر عادة إلا في بيوت الاغنياء، وفي الوقت نفسه كان يلحظ انتشار اجهزة ألعاب الفيديو المحمولة نظراً لرخص ثمنها.

وفي اواسط التسعينات بدأت تنتشر اجهزة ألعاب الفيديو المنزلية، وبخاصة أجهزة (اتاري ٢٦٠٠) الشهيرة التي كانت تُستخدم في بادئ الامر كوسيلة لجني الاموال من خلال وضعها في صالات تجذب الاطفال والشباب من اجل اللعب بها مقابل ثمن يحدده اصحاب تلك الصالات.

وفي أواخر التسعينات ومطلع القرن الحالي طوّر اصحاب الصالات امكاناتهم بالتدريج واستقطبوا أجهزة منزلية جديدة شاعت في العراق دون غيرها، مثل جهاز (ميغا درايف Mega Drive) وجهاز (بلاي ستيشن PlayStation).

ونظراً للظروف المادية الصعبة التي كان يمر بها العراق في حقبة التسعينات، لم تعرف اجهزة ألعاب الفيديو سبيلاً للإنتشار في البيوت حتى عام ٢٠٠٣، إذ اخذت تجارتها تزدهر ويشيع استخدامها تدريجياً مع تحسن الظروف المعيشية للمواطن العراقي.

وفي تلك المرحلة بالذات كان الحاسوب (الكومبيوتر) مرتفع السعر، وكانت استخداماته تقتصر على المؤسسات والمكاتب والافراد المتمكّنين مادياً، لذا لم تكن الألعاب الخاصة به مزدهرة، ولكن مع تطوّر تقنياته وتحسّن حالة الفرد المعيشية اخذ الحاسوب بنوعيه (المكتبي Desktop) و(المحمول laptop) يتحول الى الخيار المفضّل لدى الشباب العراقي لممارسة ألعاب الفيديو.



اتـاري ٢٦٠٠ من اشهر اجهزة ألعاب الفيديو في العراق في تسعينات القرن العشرين

بلي ستيشن ١ الخيار المفضل للجيل العراقي اواخر التسعينات

ومما يـؤكد ذلـك: الاحـصـاءات الـتي يسجلها المـوقـع الالـكـتروني (شـير ايرثـلنك share earthlinktele) الخاص بالعراق، إذ انها تفصح عن نسب مرتفعة من الإقبال على تنزيل الألعاب الخاصة بالحاسوب مقارنة بالألعاب الخاصة بالأجهزة المنزلية (الكونسلز).
لكن ذلك لا يعني اندثار الاجهزة المنزلية (الكونسلز) في العراق، إذ ما يزال لها جمهور غير قليل، وبخاصة أن صالات الألعاب الفيديو ما تزال تعتمد عليها بشكل كبير، وهذه الصالات تشهد جمهوراً لا بأس به من الشباب لرغبتهم في ممارسة هذه الألعاب بمعية الاصدقاء، وهي ظاهرة لها دلالة اجتماعية مهمة في عالم الترفيه.

لعبة كراش احدى العاب العراقيين الشهيرة في التسعينات

لعبة تيكن القتالية واحدة من العاب القتال المتداولة في العراق بكثرة


صالة ألعاب الكترونية في العراق قديماً


صالة ألعاب الكترونية في العراق حديثاً

أما فيما يخص اجهزة ألعاب الفيديو المحمولة فـإن شعبيتها قد أخذت في التراجع مع انتشار ألـعـاب الفيديو المنزلية اواخـر التسعينات في العراق، وجاءت الضربة القاضية لها مع انتشار اجهزة الاتصال المحمولة (الموبايل) التي تحتوي على ألـعـاب الفيديو ضمن خدماتها، فالجيل العراقي – وبخاصة الاطفال– يقبلون بشغف على ممارسة ألعاب الفيديو باستعمال اجهزة الاتصال (الموبايل) والاجهزة اللوحية (تابلت) مما يغنيهم عن اقتناء اجهزة محمولة مخصصة لألعاب الفيديو فقط.

بل ان اجهزة الاتصال والاجهزة اللوحية اخذت تنافس بشكل قـوي اجهزة الحاسوب والاجهزة المنزلية، نظراً لسهولة استخدامها في أي زمان ومكان وتعدد خدماتها كما اشرنا الى ذلك سابقاً.

أما من ناحية برامج الألعاب التي كانت تشتهر في العراق فلم تكن تختلف عن تلك التي تشتهر في بلدان العالم الاخرى، بفارق ان برامج الألعاب هذه كانت تصل الى العراقيين متأخرة عن موعد نزولها في السوق العالمي لأسباب اقتصادية بالدرجة الاساس.

أما اليوم، وبسبب تحول العالم الى قرية واحدة بفضل الانترنت، فان العراقيين باتوا يتابعون الألـعـاب الجديـدة ويمارسونها اولاً بـأول، إذ يحصلون عليها من خلال النسخ المقرصنة التي تنزل خلال مدة قصيرة في الاسواق أو على الشبكة، أو يسعون للحصول على النسخ الاصلية من خلال متاجر التسوّق الالكترونية مثل شركة (أمـازون Amazon.com).

احدى المهرجانات التي نظمها الشباب العراقي لمحبي الألعاب الالكترونية







صالة ألعاب في التسعينات

ثانياً: سوق الألعاب الالكترونية في العراق

عرضت قناة (CNBC) الفضائية تقريراً اقتصادياً مصوّراً تناولت فيه حجم انفاق الشعوب العربية على ألعاب الفيديو من خلال احصاء لسنة ٢٠١٦، إذ عرضت قائمة تتكون من عشرة دول عربية هي الأعلى انفاقا في هذا المجال، وكان العراق من ضمن القائمة وقد جاء ترتيبه التاسع فيها على النحو الآتي:

١. السعودية ٥٠٦ مليون دولار أمريكي.
٢. الامارات ٢٣٣ مليون دولار أمريكي.
٣. مصر ١٦٩,٥ مليون دولار أمريكي.
٤. قطر ١١١ مليون دولار أمريكي.
٥. الكويت ٩٥,٥ مليون دولار أمريكي.
٦. الجزائر ٩٣,٧ مليون دولار أمريكي.
٧. المغرب ٧٠,٢ مليون دولار أمريكي.
٨. سلطنة عمان ٦٤,٥ مليون دولار أمريكي.
٩. العراق ٤٩,٩ مليون دولار أمريكي.
١٠. لبنان ٣٥,٥ مليون دولار أمريكي .

تجدر الاشارة إلى أن هذا الاحصاء لا يعد بالضرورة كاشفاً دقيقاً عن حجم تداول ألعاب الفيديو في العراق، لأنه قائم على اساس الاحصاء المالي الذي يرتبط غالباً بشراء الألعاب من مصادرها الاصلية او من وكلائها المرخّصين، والعراق لا يلتزم تماماً بحقوق الملكية في هذا الصدد، فالسوق العراقية الخاصة بالمنتوجات الالكترونية تعج بالنسخ غير المرخّصة (المُقرصنة) التي يتداولها المستهلكون من دون الخضوع لمحاسبة قانونية، فضلا عن توفر كثير من تلك الألعاب في شبكة الانترنت أو من موقع شركة (ايرثلنك) الالكتروني..

وعليه فإن حجم تداول ألعاب الفيديو في العراق سيكون أكبر بكثير مما يكشفه هذا الإحصاء.

وهذا الحال جعل السوق العراقية الخاصة بألعاب الفيديو تدخل في فوضى عارمة، لأن البائع والمشتري لا يخضعان لضوابط قانونية أو اجتماعية، لذا فان الاطفال والشباب احرار في تداول أي لعبة من دون التقيد بإرشادات هيئات

الاطفال في العراق لا يخضعون للرقابة الاجتماعية اثناء شرائهم وتداولهم لألعاب الفيديو



التصنيف او الخضوع لسلطة القانون الحكومي او الرقابة المجتمعية، علما أن الآباء في الغالب لا يعلمون بما تحتويه تلك الألعاب، فهم يعتقدون انها مجرد وسائل للترفيه لا تحتوي على ما يؤثر على بنية ابنائهم الفكرية والسلوكية.

وقد اوردت صحيفة (الصباح) الالكترونية تحقيقاً صحفياً مهماً يشرح جانباً من الفوضى التي تسود سوق الألعاب الالكترونية في العراق، يقول التحقيق ما نصه:

(في المنطقة القريبة من سوق بيع الالبسة الجاهزة في الباب الشرقي ببغداد يوجد أكثر من ٤٥ محلاً يحوي البعض منها ورشاً صغيرة لاستنساخ واعادة برمجة الاقراص الليزرية الخاصة بألعاب الـ(بلاي ستيشن ٢ و٣)، قسم من هذه المحال غير رسمية وتشبه "البسطيات" التي تقتطع أجزاء من رصيف المشاة في الشارع القريب من السوق، اصحاب المحال اغلبهم من خريجي الجامعات والمعاهد ومن المتمرسين في مجال الحاسوب وعالم الالكترونيات، برامج الألعاب التي تبيعها تلك المحلات تستورد من دول عدة كالصين وتايوان وكوريا، واخرى يجري تعديلها وتضمينها بعض الاضافات والمقاطع الصوتية واللقطات السينمائية والكارتونية داخل تلك الورش التي لا تجلب الانتباه اليها، فهي مجرد محلات تبيع اقراصا مدمجة لا تضر بالصحة ولا تخالف القانون في مضمونها العلني، الآلاف من الاقراص الليزرية تستنسخ وتصنّع يوميا ليتم بيعها على مكاتب (السيديات) او الاقراص المنتشرة في اغلب احياء ومناطق بغداد والمحافظات، لعبة GRAND THEFT AUTO- VICE CITY)) او (حرامي السيارات) ولعبة (GOD OF WAR) (إله الحرب – كريتوس) هي اكثر الألعاب شيوعاً لدى الاطفال والصبية لما تتضمنه من مغامرات ومعارك مشوقة حتى للكبار، في داخل هذه الألعاب وضعت لقطات ومراحل تتضمن مشاهد اباحية يمارسها بطل اللعبة من اجل الانتقال الى المرحلة الاخرى الأكثر تشويقا...

في سوق بيع الأقراص الليزرية في الباب الشرقي يصعب الاستدلال على التاجر الرئيس او المستورد لهذه الألعاب، فالتجار والوسطاء الفرعيون اصبحت اعدادهم بالمئات، ولكل واحد منهم طريقته الخاصة في انتقاء نوع الألعاب والافلام التي يتمكن من تصريفها بأسرع وقت، (سامي عبد الرضا) صاحب ورشة لاستنساخ الاقراص المدمجة بين: أن الاقراص المدمجة تأتي جاهزة ولا يجري تغيير في مضمون اللعبة باستثناء ادخال بعض مقاطع الاغاني العربية والاجنبية التي تستهوي



سوق الألعاب في باب الشرقي يتضمن نشاط بسطيات غير مرخّصة



نتائج احصاء قناة cnbc حول تداول ألعاب الفيديو في العراق

الزبائن، وهذه العملية تتم وفق برامج خاصة نشتريها ونقوم بإعادة تنصيب الألعاب من جديد لإضافة تلك المقاطع الغنائية او التعليق لمشاهير المعلقين الرياضيين في ألعاب مباريات كرة القدم، واضاف (عبد الرضا): الألعاب التي تتضمن لقطات لا اخلاقية يستوردها بعض التجار الموجودين في السوق عن قصد لغرض تصريفها بين المراهقين ومن ثم تقع بين أيدي الاطفال، وهم يعلمون بالمحتوى الكامل لمراحل اللعبة، لان التاجر لا يمكن ان يشتري كميات كبيرة بعشرات الآلاف من الدولارات ما لم يكن مطلعا على تفاصيل اللعبة او الفيلم الذي يشتريه.

(ابو محمد) صاحب محل جملة ومفرد في سوق الباب الشرقي قال: اغلب الاقراص المدمجة للألعاب يتم شراؤها من قبل وسطاء (مكاتب) يقومون بتوزيعها بين محال الجملة التي تقوم بدورها ببيعها الى اصحاب المكتبات والمحلات في المناطق الشعبية والاسواق الفرعية، ولا تتم اية عملية فحص لأي قرص مدمج، بل نحدد انواع الألعاب واعدادها فقط، واضاف بأن وجود بعض اللقطات لفتيات في ملابس البحر لا تعني بالضرورة انها لقطات اباحية، اما مسألة وجود مشاهد اباحية في اللعبة فهي حتما من المصدر الرئيس ولا علاقة لنا بالأمر...

(محمد هاتو) بائع اقراص في "بسطية" صغيرة في الشارع القريب من محال الاقراص المدمجة أكد: ان اغلب اقراص ألعاب الاطفال (إله الحرب) و(حرامي السيارات) و(عصابات الشوارع) يتم مَنتجتها وتضمينها اللقطات (الاباحية) داخل الورش المحلية، وهم من اشاعوا انتشارها في ألعاب اخرى كانت خالية من هذه اللقطات، في السابق كانت تستورد جميع الاقراص المدمجة من الخارج، حاليا اصبحت تصنع هنا، وهناك من يشتريها من الصين بسعر رخيص جداً وبكميات كبيرة، لا سيما ان الرقابة مفقودة في فحص مثل هذه الألعاب التي تحتاج الى اكثر من ساعة للوصول الى الجزء الذي يتضمن تلك اللقطات الاباحية...

احد ضباط دوريات الشرطة التي ترابط في المنطقة القريبة من السوق اشار الى فشل عمليات الدهم التي تجري بصورة عشوائية على اصحاب البسطيات والمحلات التي تتاجر ببيع الافلام الاباحية والألعاب الجنسية، فهناك بعض دوريات المراقبة

تقوم بإطلاق سراح الباعة بسبب حصولهم على الرشوة، وتطور الامر ليصبح علاقة نفعية يدفع من خلالها اصحاب البسطيات والورش مبالغ اسبوعية او شهرية مقابل عدم مضايقتهم او مصادرة بضاعتهم ، الامر الذي جعل عمليات الدهم مكشوفة وغير نافعة بسبب علمهم بها عن طريق بعض المنتسبين المرتبطين بعلاقات مصلحية مادية مع الباعة، مشيرا الى ضرورة ان تتم السيطرة على نوعية الافلام والألعاب المستوردة في المنافذ الحدودية، اضافة الى تشكيل اجهزة رقابة خاصة تتابع عمل هذه الورش ويجري استبدالها بين فترة



سوق الألعاب الالكترونية العراقي لألعاب الفيديو يعج بالنسخ المقرصنة من دون محاسبة قانونية

واخرى لكي تصعب عملية اقامة علاقات مادية مع المراقبين[1] .

(١) قصص الألعاب الالكترونية تدمر براءة الأطفال – بشير خزعل – جريدة الصباح بتاريخ ٦/١٠/٢٠١٣

الاشتراطات العامة لعمل صالات الألعاب الإلكترونية في دبي

دبي – بشار باغ - غرافيك : محمد أبوعبيدة

ينتظم عمل مختلف الأنشطة التجارية والاقتصادية في دبي ضمن مجموعة من القوانين والاشتراطات التي تفرضها دائرة التنمية الاقتصادية بدبي. وتستعرض البيان في سلسلة من الحلقات أبرز اشتراطات ممارسة مجموعة من الأنشطة الاقتصادية بهدف توعية الشركات ورجال الأعمال من جانب، بالإضافة إلى توعية المستهلك من جانب آخر.

مخالفات

يشكل عدم الالتزام بالتعهد الموقع من قبل المنشأة وعدم تطبيق التعليمات والشروط والضوابط الصادرة عن الدائرة أبرز أسباب المخالفات المسجلة ضد المطاعم

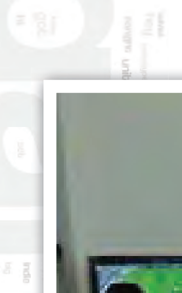
1. أوقات العمل من الساعة 6 صباحاً الى الساعة 12 ليلاً ما لم يكن هناك تصريح بالعمل لساعات إضافية.
2. عدم وضع وسائل التظليل لواجهات الموقع والتـي من شأنها حجب الرؤية والإضاءة مما يعوق الجهات الرقابية مـن متابعتها عن بعد على أن تكـون واجهة المحل الأمامية زجاجية وشفافة.
3. الالتزام بوضع قائمة أسعار وفي مكان واضح وبارز.
4. عدم استخدام الموقع أو جزء منه للنوم أو السكن.
5. عدم مزاولة أي نشاط تجاري أو القيام بأعمال أو أنشطة إضافية ما لم يكن هناك ترخيص أو تصريح بذلك.
6. عدم مزاولة الالعاب التي يغلب عليها الحظ(المقامرة) او مخلة بالاداب او أية تصرفات مسيئة.
7. عدم وجود كبائن أو غرف مغلقة.
8. يحظر دخول الاطفال الاقل من (6) ستة أعوام إلا بوجود مرافق.

50
بلغ عدد المخالفات التي سجلت بحق صالات الألعاب الالكترونية بين يناير 2014 لغاية أغسطس من العام الجاري 50 مخالفة.

86
يبلغ عدد صالات الألعاب الالكترونية العاملة في دبي 86 صالة وفقاً لسجلات دائرة التنمية الاقتصادية بدبي

924902
رمز النشاط التجاري لنشاط صالات الألعاب الالكترونية

للاطلاع على الضوابط التي تلتزم بها العاصمة (دبي) في الامارات تجاه ألعاب الفيديو ومقارنتها بالحال الذي يعيشه المجتمع العراقي في هذا المجال



اليوم يرتاد كثير من الشباب العراقي صالات ألعاب الفيديو

ثالثاً: استطلاع حول ممارسة ألعاب الفيديو

قمنا باستطلاع رأي محدود لعينة غير مقصودة على موقع التواصل الاجتماعي (فيسبوك) للتعرف على عينة من تعامل العوائل العراقية مع ألعاب الفيديو، وقد تضمن الاستطلاع خمسة اسئلة كانت نسب الاجابة عليها كالآتي:

• ما معدل ممارسة ابنائك للألعاب الالكترونية؟



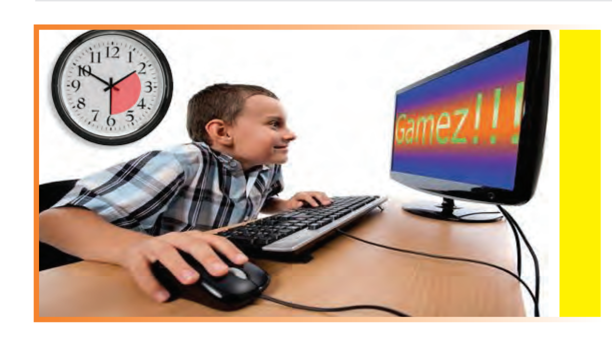
١- كل يوم = ٧٠,٦٪

٢- مرتان في الاسبوع = ٢٣,٥٪

٣- مرة في الشهر = ٥,٩٪

٤- في العطل والمناسبات فقط = ٠٪

• ما المدة التي يقضيها ابناؤك بممارسة الألعاب الالكترونية في اليوم؟



١- (١-٤) ساعات = ٧١,٤٪
٢- ٥ ساعات فما فوق = ١٤,٣٪
٣- اقل من ساعة = ١٤,٣٪

• ما نوع الاجهزة التي يمارس بها أبناؤك الألعاب الالكترونية؟



١- الاجهزة المحمولة = ٧٥,٩٪
٢- الحاسوب = ١٧,٢٪
٣- الاجهزة المنزلية = ٦,٩٪

• ما نوع الألعاب الالكترونية الاكثر استهلاكاً بالنسبة لأبنائك؟



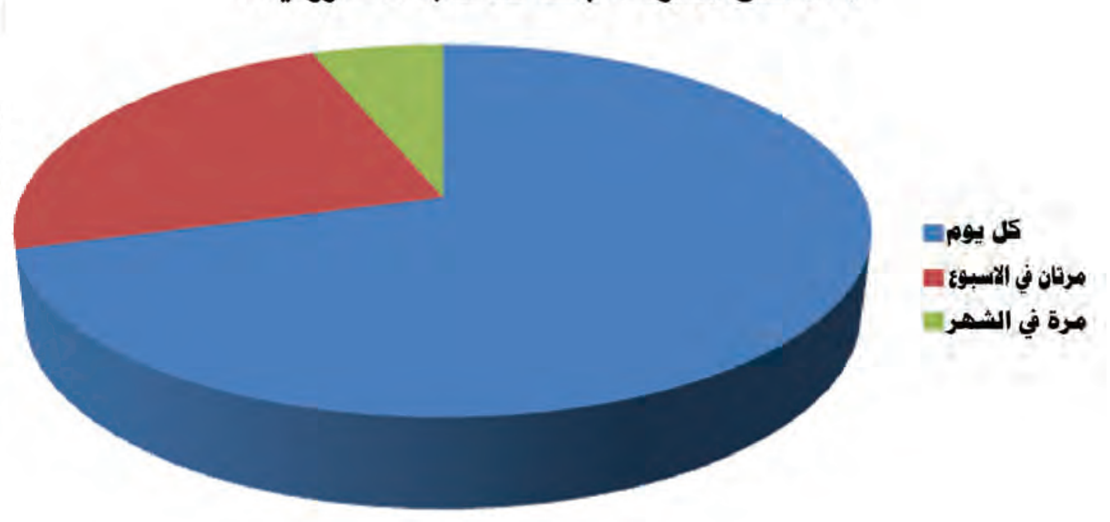
١- ألعاب قتال = ٤٤٪
٢- ألعاب رياضة = ٢٢٪
٣- ألعاب استراتيجية = ٢٢٪
٤- ألعاب حل الالغاز = ١١٪

• ما نوع المكان المفضل لدى ابنائك لممارسة الألعاب الالكترونية؟

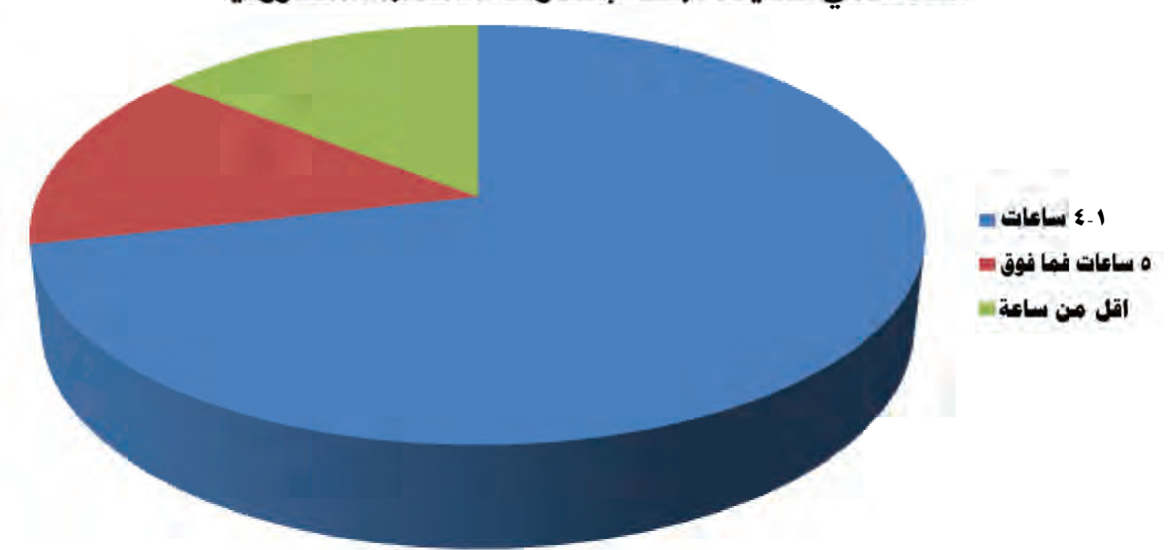


١- في البيت = ٩٤,١٪
٢- في صالات الألعاب = ٥,٩٪
٣- في بيت صديق = ٠٪

ومن خلال الاجابات نلحظ بان نسب المداومة اليومية على ممارسة ألعاب الفيديو مرتفعة، إذ بلغت (٧٠,٦٪) في حين ان الممارسة القليلة لم تحزِ سوى (٥,٩٪) مما يؤكد على كثرة مزاولة هذه الألعاب في اوساط الجيل العراقي.

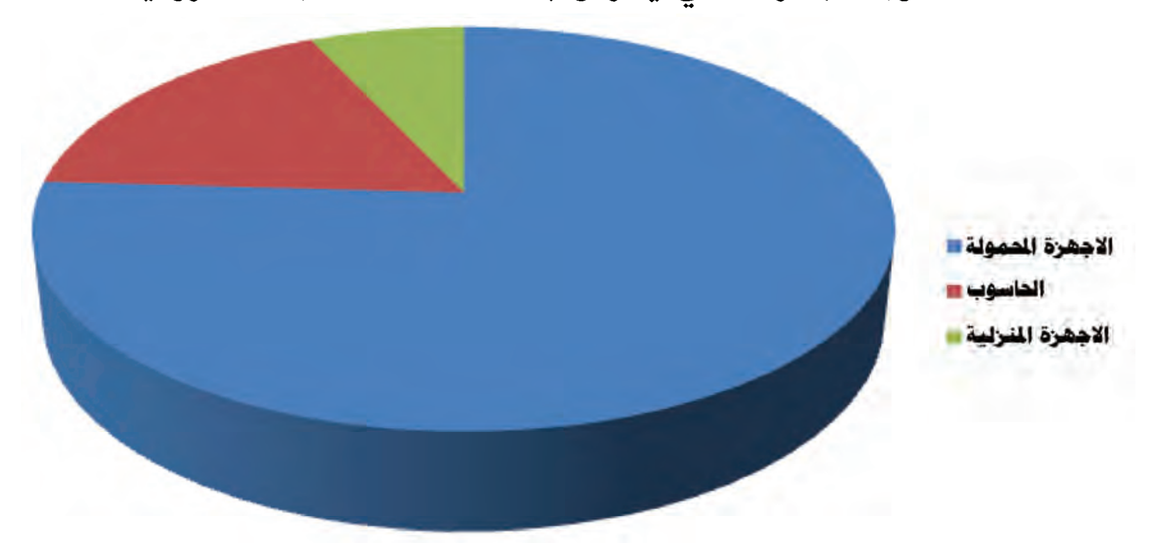


أما معدل ممارسة ألعاب الفيديو خلال الجلسة الواحدة فجاءت متوسطة، إذ تبلغ الجلسة التي تتراوح بين (١-٤) ساعات ما نسبته (٧١,٤٪) تليها ممارسة اللعب لمدة (٥) ساعات فما فوق بنسبة (١٤,٣٪) ومثل هذه النسبة لمن يلعبون اقل من ساعة.



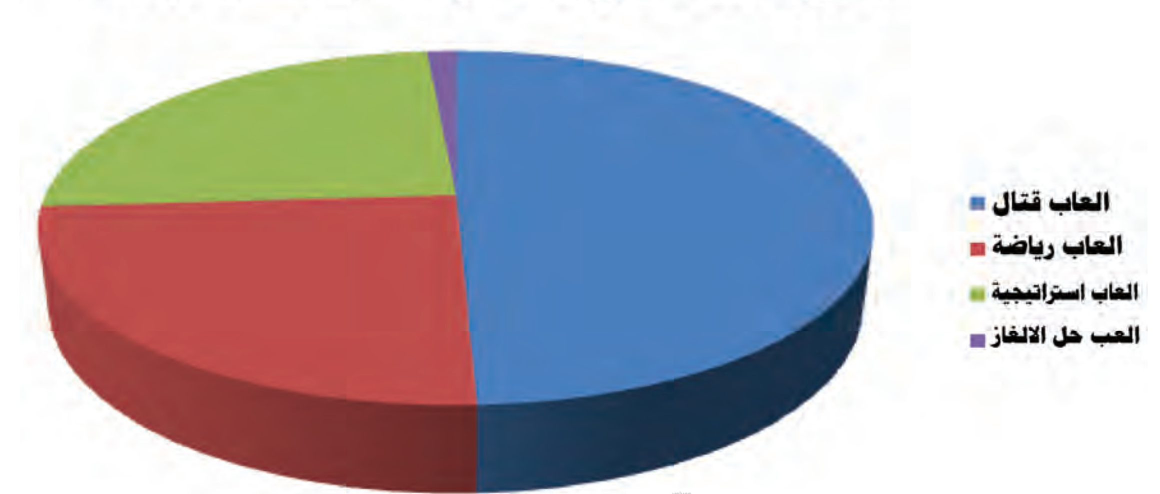
وفيما يخص الاجهزة التي يمارس الجيل العراقي ألعاب الفيديو من خلالها، فقد تصدرت الاجهزة المحمولة بنسبة (٧٥,٩٪) تليها اجهزة الحاسب بنسبة (١٧,٢٪) واخيراً الاجهزة المنزلية بنسبة (٦,٩٪) وذلك يؤكد ما ذكرناه في مطلع هذا الفصل حول رواج ألعاب المحمول والحاسب اكثر من أجهزة الألعاب المنزلية.

ما نوع الاجهزة التي يمارس بها اطفالك الالعاب الالكترونية ؟

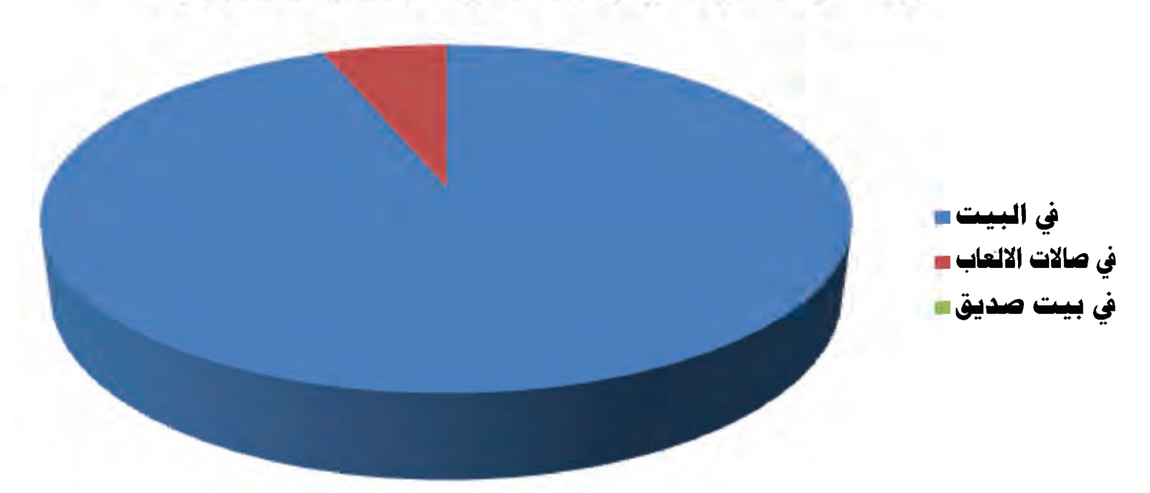


أما نوع الألعاب التي يفضّل الجيل العراقي ممارسته اكثر فهو الألعاب القتالية، إذ جاءت بنسبة (٤٤٪) تليها ألعاب الرياضة بنسبة (٢٢٪) وكذا الألعاب الاستراتيجية، في حين نالت ألعاب الالغاز التي تعتمد على الجهد العقلي نسبة (١١٪) فقط.

ما نوع الالعاب الالكترونية الاكثر استهلاكاً بالنسبة لأبنائك ؟



وأخيراً، يبين الاستطلاع أن الجيل العراقي يفضل ممارسة ألعاب الفيديو في البيت أكثر، إذ بلغت نسبة الذين يفضلون اللعب في البيت (٩٤,١٪) تليها نسبة الذين يفضلون صالات الألعاب الالكترونية بنسبة (٥,٩٪) في حين لم نحصل على أي صوت يخص تفضيل ممارسة اللعب في بيت صديق.





رابعاً: ألعاب يتداولها الجيل العراقي

وفقا لمتابعاتنا الميدانية والاحصاءات التي يسجلها الموقع الالكتروني (شير ايرثلنك share earthlinktele) الخاص بالعراق وجدنا أن هنالك ألعاباً محددة تشتهر بين اوساط الجيل العراقي بشكل كبير، وهي ألعاب شهيرة على مستوى العرب والعالم ايضاً لما تحتويه من عناصر جذب قوية وما يصاحبها من حملات دعائية واقبال جماعي يساعد على رواج تلك الألعاب، وسوف نتعرض لكل واحدة من هذه الألعاب لمعرفة المضامين الفكرية والسلوكية التي تقدمها هذه الألعاب للاطلاع على ما يتعرض اليه الجيل العراقي ونظرائه من خلالها:



أ- سرقة السيارات الكبرى (Grand Theft Auto)

يرمز لهذه اللعبة اختصاراً (GTA) وهي من اشهر ألعاب الفيديو واكثرها انتشاراً، وقد حقق الجزء الخامس منها (5 GTA) ارباحا تقدر بـ(٨٠٠) مليون دولار في اليوم الاول من اطلاقها، ويقدر اجمالي ارباحها بحوالي (٦) مليار دولار[١]، أي انها تفوقت بأرباحها على الفيلم السينمائي (أفاتار Avatar) الذي سجل اعلى الايرادات في تاريخ السينما بعد تجاوزه حاجز (٢) مليار دولار.
فكرة اللعبة تدور حول وجود شخص خارج عن القانون يقوم بسرقة السيارات ويرتكب جرائم عديدة، كالاعتداء على الآخرين او قتلهم باستخدام أنواع مختلفة من الأسلحة ومن ثم محاولة الفرار بفعلته من الشرطة[٢].

اللعبة تنتمي لألعاب العالم المفتوح (Open World) إذ بإمكان اللاعب ان ينتقل الى أي مكان داخل فضاء اللعبة من دون قيود تحدد حركته، ويعتبر لاعبوها أن ذلك من أهم ما يميز (GTA) لأنه يتيح للّاعب فعل ما يشاء اثناء إتمام مهمته من دون القيود الخاصة بالانتقال والحركة، وهو ما يمل منه كثير من اللاعبين في الألعاب الالكترونية الأخرى[٣].

في الجزء الاخير من السلسلة (5 GTA) الذي صدر في عام ٢٠١٣ يمكن للاعب استكشاف نظام بيئي متكامل، تقدر خريطته بحجم مدينتين

(١) ٥ حقائق صادمة لا تعرفها عن لعبة GTA - إسراء حسني - صحيفة اليوم السابع بتاريخ ٢٠١٥/٩/١٠

(٢) ويكيبيديا - جي تي أي (سلسلة).

(٣) المصدر نفسه

توفر GTA نمط عيش مطابق للحياة الامريكية ألعابثة

كاملتين من مدن أمريكا الشمالية، وهي أكبر خريطة خاصة بلعبة الكترونية لحد الآن، ومن الممتع حقاً أن تقوم بالتجوال بهذا العالم الكبير بحرية واستكشاف أماكن لم تشاهدها من قبل، مثل مناظر الطبيعة الخلابة والحيوانات التي ترعى على جوانب الطرق، ومع وجود اكثر من ٢٠ حيوان يمكن مشاهدته يستطيع اللاعب القيام بتجربة رائعة لرؤية مزيد من الحيوانات، وذلك من خلال ممارسة رياضة الغوص لرؤية أسماك القرش والشعاب المرجانية وأنواع عديدة اخرى من الحيوانات التي تعيش داخل البحار[١].

كما أن بإمكان اللاعب التصرف بحرية مطلقة في هذه البيئة، فمثلا يمكنه سرقة كمية من المال ثم انفاق ما سرقه في أنشطة عديدة داخل المدينة، مثل ممارسة اليوغا أو المشاركة سباق التزلج على الماء أو القفز من المنحدرات أو لعب التنس والغولف

لعبة GTA 5 ابطالها ثلاث اشخاص من رجال العصابات

(١) ويكيبديا – جي تي أي ٥.

أو السباحة أو الذهاب إلى القاعات الرياضية أو ارتياد الملاهي الليلية.

علماً أن كل شخص من الاشخاص الثلاثة الذين يتحرك اللاعب من خلالهم في لعبة (GTA ٥) ستكون له هوايات خاصة، وكل شخصية باستطاعتها اطلاق شتائم عديدة على المارين في الشارع، وهو أمر توصي بفعله الشركة المنتجة ليشاهد اللاعب ردود أفعال الناس تجاه ذلك، إذ يتفاعل الناس مع سماعهم الشتائم بشكل مختلف اعتماداً على المنطقة التي يعيشون فيها[٢] ، علماً ان الجزء الاخير من اللعبة يحتوي على اعداد كبيرة من الشتائم غير اللائقة تصل الى اكثر من الف شتيمة[٣] .

تم تصنيف اللعبة من قبل (ESRB) على انها تصلح للراشدين، أي لمن هم بعمر ١٧ سنة فما فوق، في حين يصنفها (PEGI) ضمن الألعاب الملائمة لمن هم في سن ١٨ سنة فما فوق، وبحسب تصنيفنا الخاص بحسب النوع[٤] فان هذه اللعبة تعد من (ألعاب رواية المغامرات) تحت صنف (ألعاب الحركة)، لأنها تعتمد اساساً على احداث السرد القصصي وتهتم بإمتاع اللاعب بعروضها اكثر من اعتمادها على اسلوب التوجيه المجرّد.

أثارت هذه اللعبة زوبعة كبيرة من الانتقادات، لأنها تقوم اساساً على استعراض الحياة من منظور

(٢) ويكيبديا – جي تي أي ٥.

(٣) ٥ حقائق صادمة لا تعرفها عن لعبة GTA– مصدر سابق.

(٤) راجع الفصل الثالث.



لعبة GTA تجسد الحياة من وجهة نظر العصابات

المجرمين، فالأبطال الذين يتحكم بهم اللاعب داخل سلسلة (GTA) هم بالأساس مجموعة من القتلة والسراق واعضاء العصابات، يمارس اللاعب من خلالهم انواع الجرائم بحق الابرياء لمجرد الشعور بالمتعة.

وقد سُجّلت وقائع حقيقية تثبت بأن لهذه اللعبة تأثيرات مدمّرة على المراهقين والشباب، ففي فبراير من عام ٢٠٠٣ قام الامريكي (دستين لينش– ١٦ سنة) بجريمة قتل فتاة معترفاً بأنه فعل ذلك لأنه كان مهووساً بلعبة (GTA ٣)، وفي حزيران من عام ٢٠٠٣ قام الامريكي (ديفين مور – ١٨ سنة) بقتل اثنين من رجال الشرطة أثناء ضبطه وهو يقود سيارة مسروقة، وادعى الدفاع عنه أن جريمته كانت مستوحاة من لعبة (GTA ١)، وفي شهر يونيو من عام نفسه قام الاخوان الامريكيان (يشوع ووليليام باكنر– ١٤ و ١٦ سنة) بإطلاق النار على السيارات في ولاية (تينيسي) مما أسفر عن مقتل رجل واصابة امرأة، واعترف الاخوان أن ما فعلاه كان مستوحى من لعبة (GTA ٣)، وفي شهر يونيو من عام ٢٠٠٨ قام أربعة مراهقين بدافع تقليد لعبة (GTA ٤) بسرقة رجل والاعتداء عليه بالضرب ثم ايقاف امرأة تقود سيارة (BMW) وسرقتها[١] .

تقدم سلسلة (GTA) نمط حياة يطابق الاجواء الامريكية المعروفة بالتحرر من القيود الاخلاقية والجنسية، فكثيرا ما يشاهد اللاعب نساء يسرن في الشارع بملابس خليعة، كما أن بإمكانه ارتياد الملاهي الليلية أو زيارة نوادي التعري للتفرج على انواع الإغراء الجنسي، هذا بالإضافة الى امكانية تأجير فتيات الليل واصطحابهن الى اماكن مختلفة لممارسة الرذيلة بكامل تفاصيلها.

هذه الاجواء يمارسها آلاف الشباب العراقي ويفتتن بها، ونظراً لطبيعة اللعبة ذات العالم المفتوح، فإنها تتيح لهم ان يستمروا في لعبها لأسابيع طويلة، يعيشون من خلالها في اجواء بعيدة عن عالمهم الحقيقي، فيطلقون من خلالها العنان لرغبات قد تكون مكبوتة في داخلهم، وتتولد لديهم من خلالها رغبات أخرى يتيحها عالم (GTA) الذي يشجع على تحرير كل غريزة حيوانية.


من خلال لعبة GTA يمكن للاعب أن يحاكي ارتياد الحانات الليلية ونوادي التعري وبيوت الدعارة

يقول الكاتب (أمناي أفشكو) في مقال له: (لا شك أن أية لعبة في العالم لم تصمم هكذا اعتباطاً، فإلى جانب الدوافع المادية التي يعمل المطورون والشركات العاملة في هذا المجال للوصول إليها، هناك رسائل سياسية وثقافية تمرر من خلالها، بل وتزرع في ذهن اللاعبين دون أن يدركوا ذلك بشكل مباشر (...) لهذا فمن الطبيعي أن نجد مستخدمي ومحبي (GTA) بكافة إصداراتها محبين للغوص

(١) Wikipedia - Video game controversies.



على الرغم من ان لعبة GTA مصنفة على انها خاصة بالبالغين في البلدان الغربية، الا انه يمكن لاي طفل في العراق ان يحصل على نسخة منها من دون ان يتعرض الى مساءلة او محاسبة مجتمعية او حكومية

في متاهات العراك الفردي وحل المشاكل الأسرية والفردية بالعنف، والتورط في قضايا الفساد بما فيها المخدرات والجنس خارج الشرع والطبيعة الإنسانية.

والأخطر أن ثورة (GTA 5) نجحت في جذب المزيد من هواة الألعاب، و بالطبع يكون أكثرهم من الجنس الذكوري الذي يلعب مطوروها على مشاعرهم الرجولية و مكامن الضعف في نفسياتهم المهزوزة باعتبارها لعبة موجهة للذكور بشكل أساسي.

وبغض النظر عن الأعداد الكبيرة من الناس الذين سيعملون على تحميل (GTA 5) من مصادر القرصنة العالمية ويحصلون عليها عبر طرق ملتوية، فإن الصدمة التي توصلت إليها شخصيا

القتل والاعتداء السمة الاساسية للعبة GTA

هي أن اللعبة أصبحت بحوزة (١٢,٥) مليون شخص حول العالم في الأيام الثلاثة لتوفرها (...) ان قيمنا وقيم الأجيال القادمة في خطر، الإجرام بكل أنواعه ستكون هي الصورة الشاملة للكون بعد أن بدأت بؤرها منذ زمن تتشكل على الكرة الأرضية، ويبدو أن الأوان قد آن لها كي تتحد وتقضي على كل معاني التعايش السلمي واحترام الغير بسبب لعبة تافهة هي (GTA 5)، ولا زالت مستغربا من عدم تحرك الهيئات المدافعة عن القيم في العالم كله ضد هذه النوعية من الألعاب التي ستنهي ما تبقى من مظاهر الخير على الأرض.

ورغم أن البعض قد يتوقع أن تكون المعارضة مجدداً من المستخدم العربي، فإن الواقع الذي اكتشفته مؤخراً هو أن عدداً لا بأس به من أصدقائي الكتاب والمتخصصين الأوروبيين والأمريكيين انتقدوا اللعبة من نفس التصوّر، وأعلنوا أن قيم الإنسان وأمنه في خطر بسبب هذه اللعبة التي وصفها الكثيرون منهم بأنها تفتح الباب أمام تحول الإنسان إلى حيوان يحكم بالقوة ويدافع بالعنف ويكون أسير غريزته وشهواته، وهو ما أعتقده أيضا وأتفق معهم فيه تماما)[١].

---

(١) GTA 5: دق جرس الإنذار.. قيمنا و قيم الأجيال القادمة في خطر – أمناي أفشكو – عالم التقنية بتاريخ ٢٠١٣/٩/٢٥ .



ب- إله الحرب (God Of War)

(إله الحرب) من الألعاب الشهيرة عالمياً، تستند في قصتها على الميثولوجيا [١] الاغريقية اذ تقع احداثها في اليونان القديمة، أول اصدار لها كان في عام ٢٠٠٥ تبعته أجزاء رئيسة وفرعية عدة كان آخرها اصدار سنة ٢٠١٧، يرتكزُ أسلوبها على القتال من المنظور الثالث[٢] باستخدام الحركات والاساليب المُركبة التي لا تتطلب من اللاعب جهدا كبيراً، فضلا عن تحديات القفز وتخطي العوائق.

تحتوي اللعبة على مجموعة مهمة من العناصر الجاذبة للشباب مما جعلها تحقق كل هذه الشهرة وسعة الانتشار، فهي اولاً ذات مؤثرات صورية وصوتية جذّابة، ثم انها ذات تنوع في البيئات والتحديات وأساليب الحركة فلا يواجه اللاعب مناظر او احداث متكررة تشعره بالملل، وهي لا تستدعي مهارات كثيرة في التوجيه والتحكّم، كما انها تتضمن مشاهد عديدة من الاغراء الجنسي، ومستوى العنف فيها دموي وغير تقليدي، فضلا عن احتوائها على الألغاز الممتعة التي تصادف اللاعب اثناء سيره في القصة فتشعره بالتنوّع، وفي الوقت نفسه لا تتطلب منه جهداً فكرياً كبيراً لحلها.

باعت الشركة المنتجة من هذه اللُعبة أكثر من (٤,٦) ملايين نسخة حول العالم، لتحتل بذلك المركز العاشر في قائمة ألعاب جهاز (بلي ستيشن ٢) الأكثر مبيعًا في التاريخ، واعتُبرت إحدى أفضل الألعاب الحركيّة على هذا الجهاز، وفازت بجوائز عدّة، وإلى جانب أُسلوب اللعب المُميّز فيها فقد امتدحها النُقّاد واللاعبون لرسومها وموسيقاها وأسلوب تقديمها للأحداث[٣] .

(١) الميثولوجيا: علم الاساطير.

(٢) ألعاب المنظور الثالث: نوع من الألعاب يشاهد اللاعب فيه جسد البطل الذي يتحكم به فضلا عن جسد الخصم الذي يواجهه، اما في ألعاب المنظور الاول: فان اللاعب لا يشاهد جسد البطل الذي يتحكم به وانما يرى يديه وسلاحه والخصم الذي امامه فقط..

(٣) ويكيبيديا – إله الحرب (لعبة فيديو).


تتضمن اللعبة مشاهد واحداث مبتكرة غير متكررة لا تشعر اللاعب بالملل

قصة اللعبة تدور حول محارب اسبارطي اسمه (كريتوس) معروف بقوته وعنفة، تمكن من الوصول بسرعة إلى مرتبة قائد في جيوش (اسبارطه) محققا انتصارات عديدة، حتى التقى بأحد الجيوش البربرية التي تمكنت من تدمير كتيبته، وكاد (كريتوس) أن يقتل لولا انه استنجد بإله الحرب (آريس) ليساعده في الانتصار مقابل أن يكون خادماً له طوال حياته، فوافق (آريس) وقتل جيوش البربر بطريق المعجزة.

ومنذ ذلك الحين بقي (كريتوس) يقود جيوش إله الحرب في أنحاء اليونان ليقتل الصغير والكبير، حتى وصل إلى إحدى القرى اليونانية التي يقدس


بطل اللعبة (كريتوس) يواجه كبير الآلهة (زيوس)

سكانها إله الحكمة (أثينا)، فدخلها (كريتوس) وبدأ بقتل الجميع ثم وصل الى معبد القرية وقتل كل من فيه، واكتشف بعد فوات الاوان بأن زوجته وابنته هما من جملة ضحاياه في هذه المجزرة، فاشتعل في قلبه الغضب من إله الحرب (آريس) وبدأ رحلة ملحمية للانتقام منه.

وبعد سلسلة من المغامرات التي يواجه فيها (كريتوس) الجنود والمخلوقات العملاقة، يصل الى (آريس) ويقتله، فتنصّبه آلهة الاغريق إلهاً للحرب بدله، فاستمر بخوض الحروب وسفك الدماء، ولم يعجب ذلك الآلهة فقررت القضاء عليه، لكن (كريتوس) لم يعبأ بذلك وتحداها، وبعد صراع بينه وبين كبير الآلهة (زيوس) يمنحه هذا الاخير فرصه اخرى للطاعة، لكن (كريتوس) يرفض ذلك مما لا يترك لـ(زيوس) خياراً سوى قتله، لكن في اللحظة الاخيرة تتمكن مخلوقات عملاقة من انقاذه وتطلب مساعدته في القضاء على الآلهة التي قتلت وعذبت كثيرين منهم، فوافق (كريتوس) على ذلك ويواصل ملحمته ضد آلهة الاغريق[١] .

تم تصنيف اللعبة من قبل (ESRB) على انها تصلح للراشدين، أي لمن هم بعمر ١٧ سنة فما فوق، في حين يصنفها (PEGI) ضمن الألعاب الملائمة لمن هم في سن ١٨ سنة فما فوق، ووفقاً لتصنيفنا الخاص بحسب النوع فان هذه اللعبة تعد من (ألعاب رواية المغامرات) تحت صنف (ألعاب الحركة)، لأنها تعتمد اساسا على سرد سيناريو

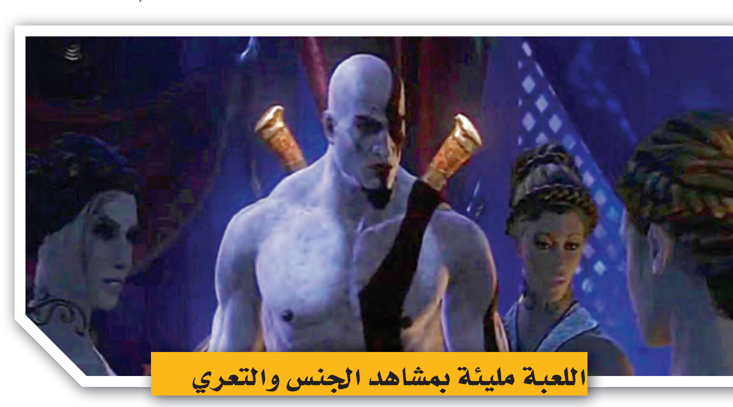
(١) تاريخ سلسلة God of War – احمد محفوظ – موقع ترو كيمنج – ٢٠١٧/٢/٢٨.

قصصي وتهتم بإمتاع اللاعب بعروضها المثيرة أكثر من اعتمادها على اسلوب التوجيه بوساطة مقبض التحكم فقط.

قصة اللعبة – كما هو واضح– قائمة على تمجيد البطل القاسي الذي يجيد القتل ولا يعير اهتماماً لحكم العقل أو يسعى لنشر السلام، كما ان القصة تدور على اساس الافكار الدينية الاسطورية التي تبيّن تعدد الآلهة وتجسم الرب وتجعله شبيها بالبشر، إذ يُخطئ ويعجز ويمكن قتله من قبل الانسان ايضاً.

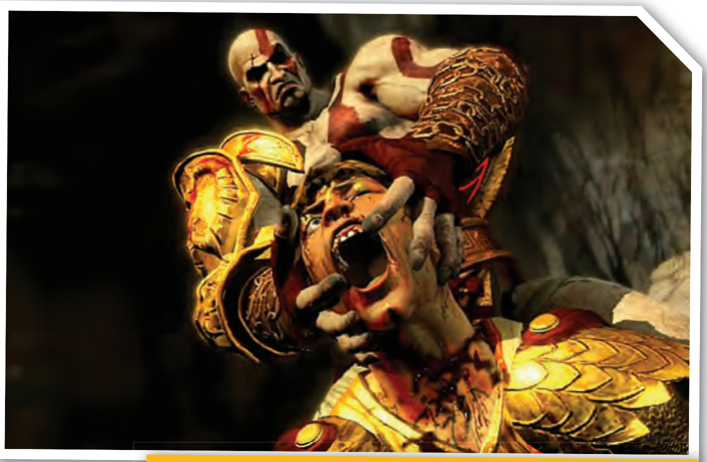
اضف الى ذلك، فان الاغراء الجنسي الخاص باللعبة صريح ومتكرر، فأثناء سير اللاعب في احداث القصة تصادفه مراحل معينة تتطلب أن يمارس البطل فيها الجنس مع نساء عاريات او شبه عاريات، علماً أن كل هذه المراحل تتضمن مشاهد جنسية شاذة تجسّد المثلية أو الجنس المزدوج أو الجنس الجماعي.

في هذا الصدد يذكر صاحب ورشة عراقية متخصصة في اضافة مقاطع الاغاني واللقطات السينمائية الى الألعاب الالكترونية: (إن بعض



اللعبة مليئة بمشاهد الجنس والتعري

الشباب من فئات عمرية (١٥ – ٢٠) عاماً لديهم طلبات خاصة من مقاطع بعض الاغاني والتعليقات التي يرغبون بإضافتها الى الألعاب التي يحبونها، ولا اخفي أن الكثير من المراهقين يطلبون لعبة (كريتوس – إله الحرب) التي يحددونها بمرحلة



تجسد لعبة اله الحرب قصة محارب اسبارطي معروف بقوته وعنفه يتمكن من قتل اله الحرب وان يحل محله

دخول غرفة (آلهة الحب) كما يسمونها، وهو مقطع من اللعبة يمارس فيه البطل الجنس مع الفتيات، مشيراً الى ان بعض اصحاب الورش قاموا بإضافة تلك المقاطع الى مراحل متعددة من اللعبة، وحتى للألعاب التي لا تحتوي على مثل هذه المقاطع، واضاف: هناك ورش اصبحت متخصصة في انتاج مثل هذه المشاهد (الاباحية الكارتونية) وتضمينها ضمن ألعاب المراهقين والاطفال وعن طريق برامج يجري شراؤها من الصين وتايلاند، واخرى يتم الحصول عليها بواسطة الانترنت، وهي تحتاج الى اشخاص من اصحاب الخبرة في تصنيع مثل هذه الافلام والى اعادة تصميمها، ثم تجري عملية الاستنساخ لمئات الاقراص لطرحها في الاسواق)[١] .

وعلى هذا الاساس نقطع بأن المحتوى الخاص بهذه اللعبة خطير بشكل لا يقبل الجدل، ففيها كل العناصر التي تشوّه المعتقد والسلوك معاً، والادهى أن هذه اللعبة تنتشر في العراق بشكل كبير وتقع في متناول ايدي الاطفال والمراهقين من دون رقابة اسرية تمنع تداولها من قبلهم، لأن الاهل في الغالب لا يحيطون علما بما تحتويه هذه اللعبة من مضامين.

(١) قصص الألعاب الالكترونية تدمر براءة الأطفال – مصدر سابق.



ج- كول اوف ديوتي (Call of Duty)

لعبة (نداء الواجب) التي تشتهر بين العراقيين باسم (كول اوف ديوتي) هي سلسلة ألعاب قتالية تعتمد على التصويب بالسلاح من المنظور الاول[1]، صدر اول جزء منها في عام ٢٠٠٣ على الحاسوب ثم امتدت لتشمل اجهزة الألعاب المنزلية (الكونسلز) والاجهزة المحمولة[2].

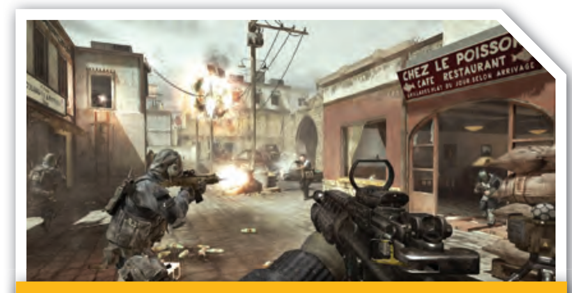
صدرت سلسلة (كول اوف ديوتي) من شركة (أكتيفيجن) الامريكية، ونافست ألعاباً حربية عديدة اشهرها لعبة (باتل فيلد BATTLEFIELD) إلا انها استطاعت ان تحرز تفوق عليها، إذ أعلنت شركة (أكتيفيجن) عن بيع (١٧٥) مليون نسخة من سلسلة (كول أوف ديوتي) منذ طرحها في عام ٢٠٠٣، أي بمعدل نسخة واحدة كل ثانيتين، وقالت الشركة الأمريكية عبر مدونتها الرسمية "ان اللعبة العسكرية من منظور الشخص الأول، حققت أرباحاً تقدّر بنحو (١١) مليار دولار"، مشيرةً إلى أن عدد المنافسات الجماعية التي شارك فيها اللاعبون فاقت (١٠٠) مليار منافسة مستخدمين أكثر من (٣٠٠) مليار قنبلة يدوية أثناء اللعب[3].

ونظراً للواقعية الشديدة التي تجسّد اللعبة بها انواع الاسلحة واستعمالاتها، فلا ريب في ان العاملين عليها لهم علاقة وطيدة بالمؤسسة العسكرية الامريكية، فقد عيّن مركز الأبحاث الأمريكي (أتلانتيك كانسل Atlantic Council) مبتكر هذه اللعبة موظفاً في المركز لمساعدة العسكريين في تصور مستقبل الحروب[4].

صُنفت اغلب اجزاء السلسلة من قبل (ESRB) على انها ألعاب تصلح للراشدين، أي لمن هم بعمر ١٧ سنة فما فوق، في حين يصنفها (PEGI) ضمن الألعاب الملائمة لمن هم في سن ١٨ سنة فما فوق، وبحسب تصنيفنا بحسب النوع فان هذه اللعبة هي من (ألعاب رواية المغامرات) تحت صنف (ألعاب الحركة).

ومن ناحية المضمون، فان هذه اللعبة تعد من أهم ألعاب الفيديو التي تروّج للقوة العسكرية الامريكية وتدعم العولمة وهيمنة القطبية التي تسعى الولايات المتحدة الى فرضها، فاللعبة غالبا ما تظهر الجندي الامريكي المدجّج بأنواع الأسلحة

(١) تقدم شرح معنى المنظور الاول والمنظور الثالث في لعبة (إله الحرب).
(٢) ويكيبيديا – كول اوف ديوتي.
(٣) ١١ مليار دولار أرباح لعبة "كول أوف ديوتي" – صحيفة بوابة الشرق الالكترونية بتاريخ ٢٧/٣/٢٠١٥.
(٤) مبتكر "كول أوف ديوتي" يساعد في تصور مستقبل الحروب – موقع BBC عربي بتاريخ ٤ /١١/ ٢٠١٤.



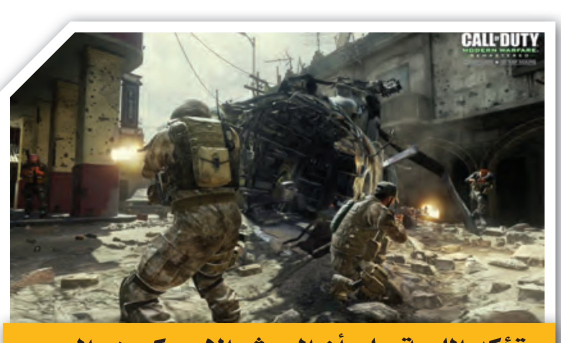
تعد اللعبة من ألعاب التصويب من المنظور الاول اي ان بطل اللعبة لا يظهر منه سوى يده وسلاحه

هو أمل الشعوب في الخلاص من الارهاب الذي يهددها، وكثيراً ما تحاكي اللعبة حروباً واقعية حدثت في دول عدة من العالم، كما تعطي توقعات عن حروب اخرى يمكن أن تقع في المستقبل.

وفي هذا الصدد نوّهت الكاتبة (مروة سلامة) إلى خطورة مضامين لعبة (كول أوف ديوتي: مودرن وورفير) الصادرة في عام ٢٠٠٧ التي تدور أحداثها حول الحروب الأمريكية والصراعات داخل منطقة الشرق الأوسط واشتعال الأحداث في أوكرانيا وروسيا واليمن والعراق ومصر، والتي لاقت رواجا كبيرا في الوطن العربي ومصر على وجه التحديد..

وأشارت الى أن (روسيا الوحيدة التي انتبهت لخطورة هذه اللعبة وأهدافها الخبيثة فقامت بمنعها لاسيما بعد ظهور لافتات في اللعبة مكتوب عليها "لا للروس").

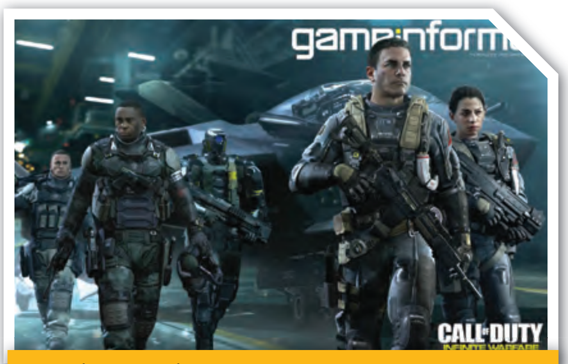
وتضيف: (يظهر في لعبة (كول أوف ديوتي: مودرن وورفير) انتشار الميليشيات الإرهابية على شاكلة القاعدة وداعش والتي تسيطر على المنطقة العربية، علاوة على انتشار القوات الأمريكية ودخولها لعدد



تؤكد اللعبة على أن الجيش الامريكي هو المحرر للبلدان المتضررة بسبب الارهاب

من الدول العربية، وانتشار الفوضى والخراب واقتحام المساجد وحرقها ووجود الأسلحة في أيدي الجميع لتظهر الدول العربية كقطع بركانية مشتعلة ومدمرة بالكامل.

تبدأ الأحداث بتدمير العراق وانتشار القوات الأمريكية في عدد من الدول المجاورة من بينها المملكة السعودية، ويظهر مع بداية اللعبة صوت يبدو لأحد الزعماء في منطقة الخليج يتحدث بلهجة خليجية قائلاً: «اليوم يقف الجميع في وجه القيادة والفساد.. لن نكون عبيداً.. يجب أن نحرر إخوتنا من الاحتلال الأجنبي».



عين مبتكر اللعبة موظفا في مركز الأبحاث الأمريكي لمساعدة العسكريين في تصور مستقبل الحروب

فاللعبة تفترض وجود قوات أجنبية وبالتحديد أمريكية داخل المنطقة العربية والخليج، وتصوّر قادة العرب على أنهم «حنجوريين» أي أصحاب تصريحات رنانة وقوية وحماسية إلا أنهم لا يقدرون على تنفيذ شيء، في المقابل فإنها تجسد كعادتها الجندي الأمريكي والقوات الأمريكية على أنهم أصحاب قدرات خارقة لا يضاهيهم فيها أحد من حيث القوة الجسمانية والعسكرية والتخطيط واستراتيجية إدارة الحرب، وكأن الجندي الأمريكي لا يقهر.

فالمَشاهد التي تتضمنها اللعبة تصور البلدان العربية في حالة خراب، فالجو مكدّر بغبار الحرب والسماء مليئة بالطائرات الحربية التي تقصف البيوت والمواقع الاستراتيجية بشكل عشوائي، كما تصور إطارت السيارات المشتعلة وإطلاق



النار بشكل جنوني من قبل المسلحين والملثمين الذين يرددون عبارات "الله أكبر"، وجميعها أقرب للمشاهد التي نراها اليوم في سوريا والعراق على أيدى التنظيم الإرهابي (داعش) وبعض الجماعات المسلحة التي تطلق على نفسها جماعات "إسلامية".

هذه اللقطات المتكررة على مدار اللعبة والتي تتطلب من اللاعبين القيام بمهمات عسكرية لضرب وقتل وتخريب مواقع مهمة في البلدان العربية هي بمثابة تدريب للأطفال والشباب على تخريب بلدانهم بأيديهم والتجرؤ على سحق الوطن بأيدي الغرب واستمراء لرؤية نزيف البلدان العربية والتعود على رؤيتها في أبشع صورها[١].

وعلى ضوء ما تقدم نقطع بأن رسالة تمجيد السلاح الامريكي وتطوره وتجسيد هيبة القوة الامريكية وتعزيز حقها في الهيمنة العالمية تتجلى بأفضل صورها في اجزاء لعبة (كول اوف ديوتي) التي يستهلكها شبابنا العراقي بكل شغف ليلاً ونهاراً.

---

(١) أمريكا تعيد تقسيم دول الشرق الأوسط فى «البلاى استيشن» – مروة سلامة– مجلة روز اليوسف الالكترونية بتاريخ ٢٠١٤/٩/١٣.



د- كلاش اوف كلانس (Clash of Clans)

لعبة (صراع القبائل) او كما يسميها العراقيون (كلاش اوف كلانس) هي لعبة استراتيجية تعمل في الاساس على الاجهزة المحمولة (الموبايلات والاجهزة اللوحية) وتُلعب على الانترنت (اون لاين) وقد طرحت مجاناً في متجر (أي تونز iTunes) الالكتروني منذ اطلاقها الاول في عام ٢٠١٢ وتوفرت في متجر (غوغل بلي Google PLAY) في عام [١] ٢٠١٣.

بحسب تصنيفنا للأنواع فان هذه اللعبة هي من نوع (الألعاب الاستراتيجية) تحت صنف (ألعاب التفكير والتخطيط)، ولها فوائد مهمة منها: تطوير الفكر الاستراتيجي وتوقع المهارات وتحليل الحالات السابقة، وتداعي الأفكار والأحداث والعواقب، والقيام بالتضحيات وتأجيل الرضا الفوري للرغبات، وتعلم مواجهة أكثر من حدث سلبي والتعافي منه وتنمية خصلة الصبر والمثابرة، وتنمية القدرة على التحليل وإدارة كثير من المعلومات في وقت واحد والتشجيع على العمل التعاوني[٢].

تقوم فكرة اللعبة على انشاء اللاعب قرية محصّنة لصد أي غزو محتمل عليها من قبل لاعبين آخرين، كما يقوم اللاعب بإنشاء وتدريب فصائل مختلفة من الجنود فيها، وعليه ان يطوّر قدراتهم العسكرية للقيام بعمليات غزو معاكسة على قرى اخرى لجمع النقاط ومن ثم زيادة قوة القرية الخاصة به.

يمكن ان يعقد اللاعب تحالفات مع لاعبين آخرين لإنشاء حلف عسكري قوي من أجل غزو قرية او اكثر تابعة للاعبين آخرين ومن ثم اقتسام الغنائم في حال فوزهم، وتحتوي اللعبة من اجل ذلك على نافذة خاصة بالمحادثة (دردشة)[٣] للتواصل بين اللاعبين واستدعاء الدعم من اصدقائهم او اقاربهم مما يزيد في متعة اللعبة وجاذبيتها.

ومن أجل أن يطوّر كل لاعب قريته عليه أن يستفيد من الموارد الافتراضية التي توفرها اللعبة مجاناً مثل الذهب والاكسير الاسود، ولتطوير قدراته العسكرية عليه ان يجمع النقاط من خلال غزو قرى لاعبين آخرين، وعلى اللاعب ان يكرر الهجوم لجمع اكبر عدد من النقاط التي تؤهله للترقي في الالقاب والمراتب التي تتضمنها اللعبة، وقد يتطلب الامر منه شهوراً عديدة من جمع الموارد وخوض الهجومات لهذا الغرض.

ولكن الشركة المنتجة للّعبة تعرض على اللاعبين إمكانية تسريع عملية الترقي هذه بتزويد من يرغب منهم بموارد افتراضية لزيادة قدراتهم الهجومية وجمع النقاط، وتوفر الشركة هذه الخدمة مقابل تحويل مقدار معين من الاموال بالدولار لحسابها

(١) http://clashofclans.wikia.com

(٢) لعبة Clash Of Clans مفيدة أم ضارة لطفلك؟ - مدونة my٢cents بتاريخ ٢٠١٥/١١/١١.

(٣) ويكيبيديا - كلاش أوف كلانس.

عبر بطاقة الدفع المسبق (فيزا كارد)، ومن هنا بالضبط تحقق الشركة ارباحها الخيالية.

فمع نهاية عام ٢٠١٢ حققت لعبة (كلاش اوف كلانس) لشركتها إجمالي عائدات بلغ (١٠١) مليون دولار، وفي عام ٢٠١٣ قفز المبلغ إلى (٨٩٢) مليون دولار، ولا تعد هذه الأرقام مفاجئة بالنظر إلى الشعبية المتزايدة التي تحققها اللعبة حول العالم، ويعد عام ٢٠١٤ أكثر سنواتها نجاحاً، إذ أعلنت الشركة أن اللعبة حققت عائدات سنوية وصلت إلى (١,٨) مليار دولار، وبتوزيع هذا المبلغ على عدد أيام السنة سنجد أن الشركة تجني (٥) ملايين دولار تقريبا يومياً من لعبة (كلاش أوف كلانس) وحدها[١].

ولا يخفى مقدار الاستغفال الذي تمارسه هذه الشركة بحق أجيال كاملة لجني هذه الارباح سنوياً، اذ تغريهم بدفع اموال حقيقية لشراء موارد وهمية تظهر على شكل ملفات رسومية في لعبة الكترونية، فتجعلهم يخسرون اموالاً في العالم الحقيقي من اجل ان يكونوا اغنياء في العالم الافتراضي.

وعلى الصعيد ذاته، برزت لدى الجيل العراقي ظاهرة بيع وشراء القرى الافتراضية التي يطورها الشباب داخل لعبة (كلاش اوف كلانس)، إذ يشتري شاب قرية (كلان Clan) من شاب آخر قام بتطوير امكاناتها الافتراضية مقابل ثمن معين قد يصل الى مئات الآلاف من الدنانير، ومن ثم فان هذه اللعبة وأمثالها تدعو الى صرف أثمان باهظة لأغراض لا تستحق هذه الأثمان، الأمر الذي يجسد اجلى معاني الاسراف والهدر المالي، ويخلق لدى الاطفال والشباب ثقافة الاستهانة بالمال وعدم مراعاة الاولوية في موارد صرفه.

وعلى صعيد آخر فان طريقة النجاة في هذه اللعبة لا تعتمد على اتخاذ القرارات الآنية، وانما من خلال التخطيط المسبق، لذا فان هذه اللعبة

على اللاعب ان يبني قرية خاصة به وان يحصنها من غزو اللاعبين الاخرين

تصنف على انها "استراتيجية"، اذ على اللاعب ان يعزز امكانات قريته بشكل مدروس لتقليل احتمال تدمير قريته في حال تعرضها لهجوم من لاعب آخر، فالجنود الذين يتواجدون في القرية يتحركون بشكل آلي للدفاع عنها، ويعتمد تفوقهم في هذه المهمة على جهد اللاعب المسبق بزيادة أعدادهم ودعم قدرتهم وطريقة توزيعهم على الاسوار.

وعلى هذا الاساس فان كل قرية يمتلكها اللاعب داخل هذه اللعبة تبقى معرضة للهجوم في أي وقت حتى لو لم يكن اللاعب متصلا بها، وهذا يحفز اللاعب على أن يزور قريته بعد كل فترة من الزمن للاطمئنان على أن قريته لم تتعرض لهجوم أو ان الهجوم الذي تعرضت له لم يدمرها بالكامل، مما يعني أن اللعبة تستدعي هدر كثير من الوقت والانشغال المستمر بها.

وعلى الصعيد الثقافي فان هذه اللعبة وما يشابهها تقوم على اساس مبدأ الاعتداء على الآخرين بهدف التفوّق، وتؤسس لفكرة البقاء للأقوى، وهي فكرة استعمارية قد تبرر للأجيال فكرة الاعتداء على الشعوب لنهب ثرواتها وخيراتها، ومن ثم فان ممارسة هذا اللون من الألعاب – وبخاصة بالنسبة للأطفال– يمكن ان يكون حافزاً على تقبلهم لهذا المبدأ في حياتهم الحقيقية.

من جانب آخر توفر خدمة التواصل (الدردشة) داخل اللعبة أجواء تواصل مفتوح بين اللاعبين لا يخضع لرقابة عائلية، مما يترتب على ذلك اخطار عديدة منها: تشكيل علاقات جنسية غير مشروعة

(١) "كلاش أوف كلانز" تحصد خمسة ملايين دولار يوميا لمطوريها – موقع الجزيرة نت بتاريخ ٢٦/٥/٢٠١٥.

او عقد روابط مع اصدقاء سوء أو التعرض لجماعات منحرفة او متطرفة مما يهدد أمن الأطفال وسلامة عوائلهم.

وكمثال على ذلك فقد نشرت صحيفة سبق السعودية خبراً مفاده أن مواطنا أبلغ الجهات الأمنية برسالة منبثقة من لعبة (كلاش اوف كلانس) طالبت من ابنه أن يقوم بقتل والديه من أجل الوصول للدرجة الخامسة من اللعبة، وهو الأمر الذي سبب صدمة للطفل وجعله يهرع لوالديه خائفاً[١].

وقد كشفت مشاركة سابقة الأمن الفكري بورقة عمل أعدها الدكتور (فهد بن عبد العزيز الغفيلي) بعنوان "استغلال تنظيم داعش الألعاب الرقمية لتجنيد الشباب وصغار السن" تركز على الاستخدامات الحالية التي يقوم بها تنظيم "داعش" وسعيه لاستغلال هذه الوسيلة لتحقيق عديد من الأهداف، أبرزها محاولته الوصول إلى فئة الشباب وصغار السن لتجنيدهم، وبيّن البحث أن التنظيم حقق نجاحات ملموسة في حملاته الدعائية، وربما يعود السبب في ذلك إلى توافر الأموال في أيدي القائمين على التنظيم إضافة إلى استخدامهم طرق ابتكارية ومتقدمة لبث رسائلهم، وحاول البحث تفسير هذه الظاهرة من خلال بيان المنهجية التي اتبعها التنظيم باستخدام نظرية اللعب التي تنمي روح المنافسة لدى الأشخاص، وتدفعهم إلى الانضمام إلى الجماعات الإرهابية ليطبقوا على أرض الواقع ما مارسوه في العوالم الافتراضية،



تمنح الشركة موارد افتراضية لمشترك اللعبة ليطور امكاناته فيها مقابل اموال حقيقية

كما سعى التنظيم إلى استغلال الروح العدوانية لدى ممارسي الألعاب العنيفة، وعمل على تجييرها لخدمة أهدافه.

ولاحظ البحث محاولة تنظيم داعش إغراق وسائل التواصل المختلفة – ومنها منصات الألعاب الرقمية– برسالته الدعائية ليقين القائمين عليها أن استجابة نسبة ولو قليلة للغاية من مستخدمي تلك الألعاب ستوفر للتنظيم كل ما يحتاجه من جنود.

وتعود فلسفة التنظيم في استخدام هذه الألعاب ومخاطبة صغار السن إلى سياسة التنظيمات التي تؤمن بأهمية تربية الأجيال القادمة على تشرب الفكر الإرهابي منذ الصغر كي يلتحقوا بالتنظيم حين يكبرون[٢].

ولعل لهذه الأسباب ولأسباب أخرى (حدد مكتب المرجع الديني الأعلى السيد علي الحسيني السيستاني موقفه الشرعي من لعبة (كلاش اوف كلانس) الشهيرة بعد أن أثيرت علامات استفهام كثيرة حولها في الآونة الأخيرة، إذ تلاقي رواجاً واسعاً بين أوساط الشباب والمهتمين بالألعاب الإلكترونية، وبحسب مستخدميها فإن اللعبة كانت ولا تزال سبباً لصرف الكثير من الأموال وقتل الوقت من قبل نسبة كبيرة جداً من الشباب العراقي (...) وبعبارة "البيع غير صحيح" حدد مكتب المرجع الأعلى الموقف الشرعي تجاه صرف الأموال لبيع وشراء "مراحل" هذه اللعبة التي تصل أسعارها احياناً إلى مئات الدولارات (...) وأكد مكتب السيد السيستاني أنه لم يصدر منه أي "ترخيص" في اصل اللعب بها وعلى المكلف اما ترك اللعب او الرجوع الى فقيه اخر مع مراعاة الاعلم فالأعلم"، فيما اعتبر أن بيع مراحل اللعبة يعد من "المعاملات" الباطلة وغير الصحيحة وعلى الطرف البائع ارجاع المبلغ إلى المشتري[٣].

(١) تسجيل جديد يكشف خطورة ألعاب الهواتف الذكية .. طفل يجهش بكاءً لوالده : يطالبوني بقتلكْ – محمد المواسي – صحيفة سبق الالكترونية بتاريخ ٢٠١٧/٥/٨..

(٢) المصدر نفسه.

(٣) هل لهذه الاسباب لم يرخص السيد السيستاني في ممارسة لعبة "Clash of Clans"؟ – حسين الخشيمي – وكالة نون الخبرية بتاريخ ٢٠١٦/١/١٩.



هـ - فيفا - كرة القدم (FIFA Soccer)

هذه اللعبة تحاكي مباريات المنتخبات والدوريات الشهيرة الخاصة بلعبة كرة القدم التي تستقطب اهتمام ملايين الشباب حول العالم، ولها عشاق كُثُر في اوساط الجيل العراقي يزاحم عددهم عدد متابعي ألعاب الفيديو التي تقدم ذكرها.

أول جزء من سلسلة (فيفا) صدر في أواخر عام ١٩٩٣ وكانت أول سلسلة تحصل على الترخيص من الاتحاد الدولي لكرة القدم (فيفا)، يحتوي الجزء الأخير منها على العديد من البطولات والفرق من جميع أنحاء العالم، مثل الدوري الإنجليزي الممتاز والدوريان الإيطالي والإسباني الدرجة الأولى، والدوري الألماني والدوري الفرنسي والدوري الهولندي والدوري المكسيكي والدوري الأمريكي والدوريان الكوري الجنوبي والأسترالي، وقد سُمح للسلسة باستخدام أسماء اللاعبين وشعارات الأندية والدوريات الحقيقية.

ولقد تم إصدار فروع أخرى من هذه السلسلة تخص البطولات الكبرى منفصلة مثل بطولة كأس العالم ودوري أبطال أوروبا وكأس الأمم الأوروبية، وقد حققت سلسلة (فيفا) كأس العالم وكأس الأمم الأوروبية نجاحاً كبيراً مما جعل الشركة تستمر في إنتاج جزء جديد من هذه السلسلة مع بداية كل بطولة كأس عالم أو بطولة أمم أوروبا، وفي عام ٢٠٠٩ تم اصدار السلسلة بـ(١٨) لغة وأصبحت تباع في (٣٧) بلداً [١].

تصنف اجزاء اللعبة في الغالب بحسب تقييم (ESRB) الى من عمره ٦ سنوات فما فوق، وبحسب (PEGI) فهي تناسب جميع الفئات العمرية، ووفقا لنوعها فهي من ضمن ألعاب (التوجيه المجرّد) تحت صنف (ألعاب الحركة) لأنها تعتمد بالدرجة الاساس على مهارة المستخدم في توجيه افراد فريقه من اجل الفوز.



اللعبة ذات تجسيم رائع قريب من الواقع

دائما ما تواجه هذه اللعبة منافسة قوية من قبل لعبة شبيهة بها تدعى (برو إفليوشن سوكر Pro Evolution Soccer) وتشتهر باسم (بيس – PES) الا ان (فيفا) لا تزال متفوقة عليها بين

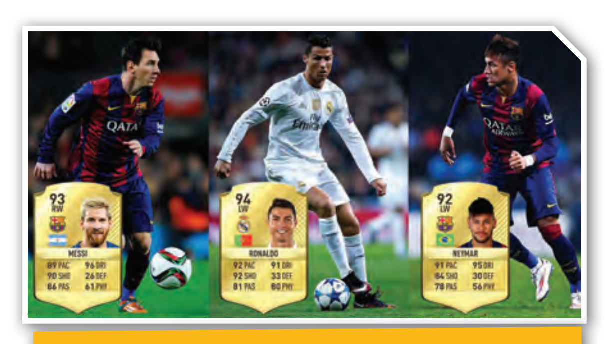
(١) ويكيبيديا – فيفا (سلسلة ألعاب فيديو)..

اوساط الجيل العراقي لأسباب عدة أهمها: أن لعبة (فيفا) سبّاقة لتوفير خاصية تدعى بطور تكوين الفريق الخاص باللاعب (فيفا ألتمت تيم – Ultimate team FIFA) ولعله من أكثر الخواص تشويقا ودفعا لإدمان هذه اللعبة.

في خاصية (فيفا ألتمت تيم) يختار المستخدم اولا اسم فريقه، وبعدها سيتم إعطاؤه مجموعة من اللاعبين العشوائيين، وهنالك عنصر مهم في خاصية (فيفا ألتمت تيم) يدعى (التناغم – Chemistry) يبين كيفية تفاهم أعضاء الفريق فيما بينهم، وعنصر التناغم في هذه اللعبة مبني على عوامل عدة كلها منطقية، اذ تعتمد على جنسية اللاعب والنادي الذي يلعب فيه، وكلما قل التناغم بين اللاعبين كلما ازداد ضعف الفريق الذي يحاول المستخدم بناءه داخل اللعبة[١] .


عنصر التناغم في فيفا

وبعد أن ينتهي المستخدم من تنظيم أعضاء فريقه الأساس، عليه أن يتوجه إلى متجر خاص باللعبة ويتفحص المجاميع المتوفرة فيه، وستعطيه اللعبة مجموعة مجانية من اللاعبين كهدية، لتبدأ بذلك أول جرعة في طريق إدمان اللعبة، اذ تحتوي المجموعة المجانية على مجموعة من اللاعبين يمكن ان يضمهم الى الفريق، وفي حالة وجود لاعبين غير مرغوب فيهم يمكن ان يبيعهم في خيار (البيع السريع Quick sale) ليحصل على مبلغ افتراضي بسيط مقابل ذلك، كما تحتوي المجموعة


تجسد الفيفا مشاهير لعبة كرة القدم

على بطاقات خاصة بشخصيات المدربين والعقود والملاعب يمكن بيعها وجمع مبالغ افتراضية منها ويمكن ان يستفيد منها في مشوار خوض المباريات الافتراضية داخل اللعبة[٢] .

بعدها يبدأ اللاعب بخوض مباريات كرة قدم بوساطة فريقه الجديد ضد الذكاء الصناعي (اوف لاين) او ضد لاعبين حقيقيين على الانترنت (أون لاين) ليكتسب مزيدا من الخبرة وجمع النقاط لتطوير فريقه شيئاً فشيئاً، مع الاخذ بالحسبان ان اللعب ضد اللاعبين يعطي نقاط ومجاميع أكثر من اللعب ضد الجهاز، كما تتيح اللعبة عنصرا آخر في خاصية (فيفا ألتمت تيم) تدعى (FIFA points) من خلالها يستطيع المستخدم الحصول على نقاط لتطوير فريقه ليس عن طريق خوض المنافسات داخل اللعبة، وانما عن طريق شرائها بتحويل مبالغ مالية حقيقية لحساب الشركة المنتجة عبر (الفيزا كارد) ليستطيع استخدامها في شراء مجاميع جديدة يقوي بها فريقه الخاص ويخوض به بطولات ومنافسات اقوى، وعلى ذلك يرتكز ربح الشركة المهول من هذه اللعبة.

طبعا فان اللعبة في اجزائها المتقدمة اخذت توفر خاصية محاكاة الواقع بشكل عجيب، اذ انها تجسد شخصيات ابطال كرة القدم الحقيقيين بكامل مواصفاتهم وقدراتهم الواقعية، مما يزيد في متعة المستخدم وسعيه الحثيث لضم المشاهير الموجودين داخل اللعبة ضمن فريقه الخاص.

---

(١) كيف تبني فريقك في طور الألتمت تيم للعبة FIFA ١٦ – طارق الدخيل – موقع MultiGamers بتاريخ ٢٠١٥/١٠/١١.

(٢) الافتراضية داخل اللعبة.

كما ان الذكاء الصناعي في اللعبة متقدم للغاية، اذ انه يتحسس نقاط القوة لدى المستخدم فيعدل من خططه لزيادة التحدي وصعوبة اللعب، فكأن المستخدم يتعامل مع فريق كرة قدم واقعي، أضف الى ذلك التطوّرات المستمرة التي شهدتها رسوميات اللعبة وسلاسة حركاتها، فضلا عن جودة التعليقات واصوات الجماهير التفاعلية التي تشعر المستخدم بأنه داخل ملعب حقيقي.

كل هذه الامكانات وغيرها تدفع الشباب الذين يعشقون رياضة كرة القدم الى ممارسة لعبة (فيفا) لساعات طويلة جداً، الى جانب صرف اموال كثيرة من اجل تطوير فرقهم الخاصة وخوض مباريات تحدٍ مع زملائهم، وعلى غرار لعبة (كلاش اوف كلانس) يقوم بعض اللاعبين ببيع فرقهم لآخرين مقابل اموال حقيقية قد تصل الى مئات الآلاف من الدنانير بحسب قدرات الفريق وتطوّر مهارته.

لذا فان كان ثمة نقاط سلبية تسجل على (فيفا) فهي تنحصر في نقطتين اساسيتين هما: هدر الاموال وهدر الوقت، وما يستتبع ذلك من مشاكل صحية وضياع للطاقة الشبابية.

وباستثناء هاتين النقطتين السلبيتين فإننا نسجل لهذه اللعبة فوائد كثيرة، فهي لعبة رياضية لا يتضمن محتواها غزواً ثقافياً مهمّاً، وهي في المقابل تعلّم المستخدم كيفية التخطيط الاستراتيجي كما يفعل المدرب الحقيقي مع فريقه في كرة القدم، كما انها تدفع المستخدم الى التعلم من اخطائه وتنمي عنده صفة الصبر والمطاولة وتشجع روح التنافس بين الاصدقاء.

وأخيرا فإننا بمراجعة سريعة للنماذج المذكورة اعلاه التي تمثل اشهر الألعاب الرائجة بين اوساط الجيل العراقي يمكن أن نسجل بإيجاز النقاط الآتية:

- تتمثل التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية المنتشرة في العراق بالمحاور الآتية: (العنف، الجنس، تعزيز الهيمنة الامريكية، هدر المال، ضياع الوقت، فتح علاقات مشبوهة).
- تتمثل التأثيرات الايجابية للألعاب الألكترونية المنتشرة في العراق بالمحاور الآتية: (تنمية التفكير الاستراتيجي، تدريب البصر على التركيز، تعلم الصبر، اذكاء التعاون بين الزملاء).
- ان السلبيات التي تتضمنها الألعاب الالكترونية التي يتداولها العراقيون اكثر من الايجابيات.



مقارنة تبين تفوق لعبة (فيفا) على منافستها (بيس)



خامساً: مقاربة نفسية لممارسي ألعاب الفيديو

وفقاً لما تقدم نجد أن اهم التأثيرات السلبية الخاصة بألعاب الفيديو يرتبط بمحتواها الثقافي، أي بما تقدمه من مفاهيم وسلوكيات غريبة عن مجتمع اسلامي كالمجتمع العراقي، ومقتضى الحالة الطبيعية ان تُرفض مثل هذه الألعاب في هكذا مجتمع.

ولكن ما يحدث هو العكس تماماً، إذ نلحظ اقبالا شديداً من جيلنا على هذه الألعاب على الرغم من مخالفتها لثقافتهم وقيمهم الخاصة، مما يستدعي منا وقفة جادة لدراسة اسباب هذا الاقبال.

فمن وجهة نظر نفسية يمكن أن يكون سبب ذلك عائد الى مشكلة تعاني منها الاجيال العراقية كما هو الحال مع الاجيال العربية بشكل عام، وهي مشكلة "البحث عن الإشباع".

وقد اشار الباحث (نضال البيابي) الى هذه المشكلة قائلا: (في كل ثقافة مجتمع ثمة نماذج مثالية تتضمن المعارف والعقائد والفن والأخلاق والقانون والأعراف يتشربها أفراد المجتمع عن طريق الامتثال أو الاتباع أو التكيّف التلقائي، وإذا تمرد الفرد على هذه النماذج يكون عرضة للجزاءات والعقاب وفقاً للمنظومة الأخلاقية والعرفية لمجتمعه.

وهذه النماذج وظيفتها بالضرورة إشباع حاجات الفرد البيولوجية والسيكولوجية والروحية، ويستمر التفاعل الجمعي مع هذه النماذج أو "الأنا الأعلى" ما دامت قادرة على تحقيق الإشباع، بمعنى أن الإشباع يدعم بقاءها ويقويها، وقلة الإشباع يحفز التمرد السلوكي لدى المتلقين، أي أن حالة عدم الإشباع لدى الفرد المتلقي تولد تمرداً على شكل رفض لا شعوري للتكيف والامتثال للمنظومة الأخلاقية والعرفية.

ودائما ما نسمع في هذا السياق عن هَوَس الشباب في تجربة كل شيء جديد بصرف النظر عن مواءمة هذا الجديد للنظم الأخلاقية والعرفية، والأمر ليس كذلك بقدر ما هو محاولة فطرية للبحث عن وسائل للإشباع لم تتوافر في النظم الأخلاقية والعرفية للمجتمع (...) فعندما تتقلص مساحة الحرية على المستويات المعنوية وتسيّج ساحة النقد بسياج شائك على المستويين الديني والسياسي ويفصل فصلاً تاماً بين الجنسين درءاً للمفاسد، وبالتضاد

يواكب ذلك انفلات في الحرية المادية التقنية مما يعرف بظاهرة "التخلف الثقافي" أي التغير البطيء للعناصر المعنوية إزاء التغير السريع للعناصر المادية، فضلا عن النماء المطّرد للبطالة والفقر في النسيج الاجتماعي وما يترتب على ذلك من تفشي العزوبية والعنوسة بين أفراد المجتمع، فلا غرو أن تكون هذه الأرض خصبة لإنبات الانحرافات السلوكية كالتطرف الديني من جهة والانحلال الأخلاقي من جهة أخرى، وكلاهما يدوران في دائرة البحث عن الإشباع التي لم توفره المنظومة الأخلاقية والعرفية للأفراد)[١] .

من جانب آخر، يمكن ان يكون سبب اقبال الجيل العربي –ومنه العراقي– على هذه الألعاب نابع من عقدة "الاغتراب" الناشئة من المعاملة السيئة التي يتلقاها الفرد منذ طفولته، وهي ظاهرة أشارت اليها الباحثة (مريم قويدر) قائلة: (ان سوء معاملة الطفل مرتبط بارتفاع مستوى الاغتراب لديه وتبنيه في المرحلة المتقدمة من عمره للعديد من السلوكيات المتباينة ما قد يؤدي به الى نوع من الصراع القيمي، لذا نجد الأطفال والشباب في الوطن العربي يتميزون بشدّة التنوّع، انتقاليين يتجاذبهم الماضي والمستقبل – الشرق والغرب في آن واحد، منكفئين على جذورهم انكفاءً اصيلا وسلفيين تقليديين اصيلين في تطلعاتهم ومستقبلهم، متجددين علمانيين مستحدثين في تطلعاتهم ومنفتحين متغيرين بسرعة، فهم ببساطة كوكبة من التناقضات (...) وعلى هذا الاساس فالطفل العربي معرض بشكل رهيب لكل ما هو جديد ومثير في عالمه الخارجي)[٢] .

وسواء كانت المشكلة هي "عدم الاشباع" أو "الاغتراب" فان النتيجة النهائية من ذلك هي أن (الاطفال والشباب في الوطن العربي لا يشعرون بالانسجام مع عالمهم الكلاسيكي ولا يتقبلون

(١) شات القنوات الفضائية والحب المحرم – نضال البيابي – الحوار المتمدن العدد ٢٩٨٨ بتاريخ ٢٧/ ٤/ ٢٠١٠.

(٢) اثر الألعاب الفيديو على السلوكيات لدى الاطفال – مصدر سابق – ص٩٧.

يمكن ان يكون سبب اقبال الجيل العراقي على هذه الألعاب نابع من عقدة "الاغتراب"

قيمه وانماطه السائدة، فهناك عوامل نفسية واجتماعية تجعلهم يعيشون حالة صراع دائم مع اسرتهم ومجتمعهم وحتى مع انفسهم، فهم يقرّون انهم مضطهدون ومسحوقو الشخصية نتيجة لما تنطوي عليه املاءات الاسرة والمجتمع)[٣] .

وهذا الأمر يجرنا الى الحديث عن غاية اللعب التمثيلي او التخيلي الذي تحاكيه الألعاب الالكترونية بشكل كبير، فبحسب الباحثة (هايدة موثقي) فان من مكاسب الألعاب التمثيلية انها تساعد الطفل على التهرّب من الواقعيات المفروضة عليه، كما انها تعمل على توسيع واغناء مخيلة الطفل الذي يسعى لتحقيق طموحاته المتعذر تحقيقها في العالم الواقعي بتفويض امرها الى عالم الخيال)[٤] .

لذلك نجد أنه بقدر ما توفره الألعاب الالكترونية من بيئة غريبة عن بيئتهم؛ تعكف أجيالنا على ممارسة هذه الألعاب للعيش في عالم مغاير، حيث يفعلون أشياء يعجزون عن فعلها في حياتهم الحقيقية.

علماً أن الاجيال الغربية ليست بمنأى عن التأثير السلبي للألعاب الألكترونية ولكن مع فارق مهم،

(٣) الاثر السوسيو ثقافي للانترنت على الطفل الجزائري – دراسة ماجستير جامعة الجزائر كلية العلوم السياسية والاعلام ٢٠٠٨/ ٢٠٠٩– شفيق ليكوفان ص ٦١.

(٤) علم نفس اللعب– هايدة موثقي – ص ٢٦.

فهم يقبلون على ممارسة ألعاب نابعة من بيئتهم وثقافتهم أساساً، أما أجيالنا فإنهم يُقبلون على ألعاب بعيدة عن بيئتهم وثقافتهم مما يعزز لديهم ظاهرة (عدم الإشباع) أو يغذّي عندهم عقدة (الاغتراب)، وعلى أي الاحتمالين فهم معرضون اكثر إلى مخاطر الغزو الثقافي بوساطة الألعاب الألكترونية، فضلا عن تأثيرها السلبي المرصود الذي يعم الجميع.

وعلى صعيد مختلف، يمكن تفسير اقبال الجيل العراقي على ألعاب تغاير فكره وثقافته وبيئته على اساس فهم الغاية الاساسية من اللعب والترفيه.

تقول الباحثة (هايده موثقي) في تعريف اللعب: (هو في حقيقته نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف للتسلية والنأي عن النشاطات اليومية المألوفة بغض النظر عن نتيجته النهائية)(١).



يعيش اللاعب من خلال ألعاب الفيديو الى نمط حياة مغاير تماما لحياته الحقيقية

وعلى هذا الاساس نفهم ان لجوء الانسان الى اللعب والترفيه يأتي نتيجة شعوره بالحاجة الى الهروب من روتين حياته وما فيها من التزامات وقيود، ليتجه نحو عالم لا يتقيد بالنشاطات والظروف المألوفة لديه، وعلى هذا الاساس يمكن أن نفسر سبب حب الناس للتفرج على أية حادثة غير مألوفة يصادف وقوعها في طريقهم وهم يتوجهون لإنجاز اعمالهم اليومية، فهذه الحوادث تسبب لهم نوعا من التسلية التي يحسون بها تلقائياً بسبب مشاهدتهم لمنظر لا يألفونه في أيامهم الاعتيادية.

(١) علم نفس اللعب – مصدر سابق ص ١٣.

وعلى هذا الاساس فان وسائل اللعب والترفيه كلما كانت غير منضبطة بقوانين الواقع فستكون جاذبيتها أكثر، وبخاصة الترفيه الذي يعتمد على المحتوى الفكري والثقافي، لذلك نجد أن الانتاجات الاعلامية والفنية التي تتجاوز الواقع نحو عوالم خيالية (فنتازيا Fantasy)(٢) تعد أحد أكثر الانتاجات ترفيها وتسلية للإنسان المعاصر.

وعلى هذا الاساس نلحظ شهرة افلام ومسلسلات تجعل من المجرم بطلا والشرطي فاسداً أو تصوّر عوالم عجيبة وتجسّد كائنات غريبة وتسرد احداثاً غير معقولة، والامر ذاته ينطبق على محتوى ألعاب الفيديو.

وعلى هذا الاساس فان الوسائل الترفيهية – ومنها وسائل الاعلام– التي تركز بشكل واضح على المضامين التربوية والاخلاقية المتعارفة في الواقع لن تجد لها جمهوراً كبيراً، لأن غالبية الجماهير تأتي الى هذه الوسائل هرباً من المتعارف كما اسلفنا (٣).

ووفقا لهذه النظرية يمكن ان نفسر سبب تفاعل كثير من افراد الجيل العراقي – كانموذج للجيل العربي والاسلامي– مع ألعاب شديدة الدموية او ذات اجواء غريبة عن اجوائهم، حيث الإثارة والتشويق والفنتازيا، وذلك ما نجده يتجسد بشكل واضح جداً في الاقبال الشديد على لعبة (GTA) آنفة الذكر، حيث يعيش اللاعب من خلالها نمط حياة مغاير تماماً لحياته الحقيقية، حتى على صعيد من يلعبها في المجتمعات الغربية، إذ يُطلق بطل اللعبة الذي ينتمي الى عالم الجريمة غرائزه العدوانية بلا خوف من العقاب.

(٢) الفنتازيا: هي تناول الواقع الحياتي من رؤية غير مألوفة، ما يعني أن هنالك شكاً في عالم الرواية إن كان ينتمي إلى الواقع أم يرفضه، وفي نفس الوقت هو معالجة ابداعية خارجة عن المألوف للواقع المعاش. (ويكيبيديا – فنتازيا).

(٣) وذلك أحد اسباب تراجع جمهور الوسائل الاعلامية التابعة لكثير من مؤسساتنا، لأن هذه المؤسسات تحاول جعل الوسيلة الاعلامية منبثقة من الواقع وعائدة اليه لخدمة غرض ديني او اخلاقي، لذا فهي لا توفر للفرد عادة ما يحتاجه من نسيان لالتزامات حياته الجادة.



الخاتمة والتوصيات

بيّنا في الفصول الاولى أن صناعة الألعاب الإلكترونية صناعة مزدهرة وتنمو بشكل مخيف، وعلى هذا الاساس علينا أن نقرر إما أن نكون مجرد مستهلكين لها أو أن نكون فاعلين في الاستفادة من منافعها وتلافي اضرارها بحق اجيالنا المسلمة.

وإن اول خطوة في هذا الطريق تكمن في نشر ثقافة مجتمعية تؤدي الى فهم طبيعة تأثيرات ألعاب الفيديو السلبية والايجابية، فمن دون هذه الثقافة لن تتحرك ادوات الاصلاح لدرء المخاطر واستجلاب المنافع كما هو ظاهر.

ولكي نكون صادقين مع أنفسنا يجب الاعتراف بأن المجتمعات العربية والاسلامية تعاني بشكل عام من تخلّف معرفي كبير بخصوص الألعاب الالكترونية وآثارها، مع كونها قد تحولت الى جزء أساس من حياة الانسان المعاصر، بل اخذت تنافس وسائل ترفيه مهمة اخرى كما ذكرنا في مطلع البحث.

وهذا التخلّف المعرفي يشمل اغلب شرائح المجتمع المسلم ابتداءاً من مستهلكي هذه الألعاب وانتهاءاً بالنخب الفكرية، وبخاصة أولئك المهتمين بمحاربة الغزو الثقافي، فهم غافلون تماماً عن هذا الرافد الثقافي الذي يسمم أجيالنا يوماً بعد يوم من دون أن يعيروه الاهتمام اللائق به.

على أن المعرفة الاجمالية لا تُسمن ولا تغني في هذا المجال، لأن ألعاب الفيديو عالم واسع جداً ويتضمن تفاصيل دقيقة وله ارتباط جوهري بالجانب الفكري والسلوكي للإنسان، كما أن لتأثيراته علاقة ماسة بالظروف الاجتماعية والاقتصادية والسياسية التي تسود البلاد، وقد اشرنا الى تأسيس علم مستقل بألعاب الفيديو في الفصل الثاني من البحث، وقلنا أن ذلك يؤكد اهمية وتأثير هذه الظاهرة في حياة الانسان اليوم.

وعلى هذا الاساس سارعت كثير من الدول التي تهتم بتنشئة أجيالها الى تقنين تداول ألعاب الفيديو ووضع ضوابط صارمة على سوقها، وتثقيف العوائل حول تأثيراتها ووضع تقديرات للأعمار الملائمة لممارسة هذه الألعاب على كثرتها.

ونظراً للظروف الاستثنائية التي يمر بها كثير من الدول العربية والاسلامية –العراق انموذجا– فإنه من غير العملي حالياً أن نعول على الدور الحكومي في احكام السيطرة على سوق الألعاب الالكترونية وتفعيل رقابة الدولة على تداولها، لذا فان الحل العملي الآن

يكمن في تفعيل الدور الأسري، ويتمثل ذلك في اهمية أن يستوعب الوالدان دورهما تجاه الأبناء وأن يضعا على أساس ذلك برنامجاً خاصاً للتعامل مع هذه الظاهرة، ويقوم هذا البرنامج على محورين:

١- المحور العام: يشمل معرفة الابوين بالأسلوب الأمثل لتوفير التقنية الحديثة للأطفال، وذلك لا ينحصر بألعاب الفيديو وانما يعم كل التقنيات الاخرى مثل التلفزيون والانترنت، وبالذات ما يخص ساعات الاستخدام اليومية وطبيعة المحتوى الذي تقدمه، لتعويد الطفل منذ صغره على الانضباط في التعامل مع هذه التقنيات.

٢- المحور الخاص: يشمل معرفة الابوين بتأثيرات الألعاب الالكترونية وملاءمتها للمراحل العمرية، ليكونا مؤهلين لوضع رقابة دقيقة على نوعية ألعاب الفيديو التي يمارسونها فضلا عن مراقبة الزملاء الذين يلعبون معهم والاماكن التي يرتادونها لمزاولة هذه الألعاب.

وإن نجاح هذا البرنامج يعتمد بشكل كبير على تنفيذه في المراحل المبكرة من عمر الطفل لكي يسهل بعد ذلك توجيهه عند كبره، لأن الملاحظ في المجتمعات العربية والاسلامية اليوم هو أن الابوين يهملان زمام الضبط للأبناء في مرحلة الطفولة، ثم يشددان الضغط عليهم في مرحلتي المراهقة والشباب، وهذا الاسلوب لا يعطي في الغالب إلا نتائج معكوسة، لأن المراهق أو الشاب - بخلاف الطفل- قلّما ينفع معه اسلوب الفرض والإجبار لإقناعه بترك ما تعوّد عليه في طفولته، وعادة ما تبقى حالة الفوضى التي عاشها في مراحله الاولى ملازمة له في المراحل المتقدمة من عمره.

طبعا فان قيام الوالدين بدورهما في تعويد الاطفال على مراعاة الانضباط يحتاج الى تثقفيهما أولا بأهمية هذا الدور وكيفية ادائه، وهنا يأتي دور المؤسسات الدينية والثقافية، اذ على المبلغين ورجال التربية أن يقوموا بحملات توعية نشطة في هذا الصدد، كما أن على المدارس أن تهتم بهذا الجانب أيضا، إذ يمكن للمعلم أن يلعب دورا فعالاً في توعية التلاميذ حول اهمية تقنين استخدام التقنيات بشكل عام ومع ألعاب الفيديو بشكل خاص.

ويحسن في هذا المجال ان نورد ما ذكره الدكتور (علي الحكمي) [١] في هذا الصدد قائلاً: (تعامل النشء في مجتمعنا مع الألعاب الإلكترونية لا يختلف عن تعامله مع التقنيات الأخرى أو كيفية إدارة الوقت أو الحياة، فمجتمعنا يعاني من ضعف الانضباط بل انعدامه في الكثير من الأحوال سواءً فيما نشاهده أو نقرأه، وحالة عدم الانضباط هذه هي التي أدت إلى الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على النشء والشباب وبالتالي على الأسرة والمجتمع، فالأوقات التي يقضيها الطفل أو الشاب - وحتى الراشد أحياناً- من النسب الأعلى عالمياً، وهذا له علاقة بارتفاع نسب السمنة وأمراض السكر والأمراض الأخرى المرتبطة بنمط الحياة غير النشط، كما أدت حالة عدم الانضباط إلى تعامل الصغار مع ألعاب ليست مناسبة لأعمارهم حتى لو أخذنا بالتصنيف الدولي وهو مبني على معايير لا تناسب مجتمعنا في جوانب مهمة منها، وبالتالي تعرضهم للتأثيرات الخطيرة للمحتوى السلوكي أو الفكري (التطرف والعنف وغيرها).

وحالة عدم الانضباط أيضاً تجاوزت لعب الصغار الألعاب على شبكة الإنترنت، والتواصل مع لاعبين من جميع أنحاء العالم، وبُعد الأسرة عن هذا كله وعدم وعيها بتأثيراته وبالتالي عدم قيامها بالحد الأدنى من التدخلات الوقائية أو العلاجية.

إذا أردنا أن نحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية فيجب أن نتعامل مع أساس المشكلة وليس مع أعراضها، والأساس في ذلك هو: أننا مجتمع غير منضبط في الكثير من شؤونه، والتعامل يجب أن يكون في تعزيز الانضباط على عدة مستويات:

• على المستوى المؤسساتي والمجتمعي، فسوق الألعاب الإلكترونية غير مقنن بشكل جيد، وجميع الألعاب يمكن أن يشتريها الطفل من أي محل، وحتى من البائعين المتجولين من دون أدنى ضوابط.

• وعلى المستوى المؤسساتي أيضاً يأتي دور التعليم الذي يجب أن يتوجه لغرس الانضباط وثقافته قبل أن يتجه لتعليم المعرفة المجرّدة ويعطي ذلك

(١) استاذ سعودي متخصص في علم النفس وخبير في التربية.

الاهتمام الذي يستحقه، فالانضباط سينعكس إيجاباً على تحصيل الطالب وعلى سلوكه وعلى انضباطية المجتمع لاحقاً.

• وعلى المستوى الأسري نحتاج لبرنامج وطني موجّه للآباء والأمهات يعزز المهارات التربوية لديهم، ويساعدهم على تحقيق انضباطية أعلى وعلى قيامهم بدورهم الفعّال في غرسها في أطفالهم.

• قيام المستثمرين بدور فعال في تأسيس صناعة محلية بمنظور ومواصفات عالمية للألعاب الإلكترونية، ومساحة المنافسة المتاحة كبيرة جداً، ولكننا نريد أن نستفيد من عقول النشء والشباب في ذلك الاستثمار الناجح فلديهم كثير من الإبداع والابتكار ليقدموه[1].

وتأكيداً على النقطة الاخيرة التي ذكرها (الحكمي) فإننا نناشد المؤسسات ذات النشاط الاعلامي والثقافي أن تسخّر إمكاناتها في دعم الكوادر الشبابية للمساهمة الفاعلة في هذه الصناعة، من اجل تقديم ألعاب الكترونية تناغم هويتنا وثقافتنا واهدافنا الاجتماعية وتشكل بدائل صحية تصرف انظار شبابنا عن الألعاب الغربية الخطيرة.

إن على مؤسساتنا ذات العلاقة أن تكون مساهمة فاعلة في انتاج ألعاب الفيديو، ولا نقصد بذلك أن يكون لدينا منتج محلي حسب، وانما يجب ان يكون منافساً للمنتوج الغربي في المضمون والاخراج، وإن تطلّب ذلك الاستعانة بالشركات العربية او الاجنبية مع التطوير المستمر.

ان العمل على هذا الباب ليس بمستحيل، فقد خاضت دول عربية واسلامية هذا الغمار وانتجت ألعاب فيديو تتضمن رسائل فكرية وثقافية تلائم مجتمعاتنا، وفيما يأتي نماذج من هذه الألعاب:

١- تحت الرماد: صدرت هذه اللعبة في عام ٢٠٠١ وهي من إنتاج شركة أفكار ميديا السورية، وتقوم فكرتها حول الصراع العربي الإسرائيلي.

٢- أسطورة زورد: هي لعبة إماراتية صممت في عام ٢٠٠٣ وقصتها تدور حول أربعة من المناضلين يحاربون قوى الشر الموجودة في الجزيرة العربية.

٣- أسد الفلوجة: صدرت في عام ٢٠٠٦ وتعد أول لعبة عربية مستوحاة من الحرب التي قامت في العراق.

٤- بوحة (أبو حديد): صدرت في عام ٢٠٠٧ على أيدي ثلاثة من المهندسين المصريين وهي أول لعبة فيديو مصرية مستوحاه من فيلم مصري.

٥- تحت الحصار: وهي الإصدار الثاني للعبة (تحت الرماد) إذ تقوم هذه اللعبة على ادارة عدد من الابطال العرب يحاولون مجابهة الاحتلال الإسرائيلي، صدرت بلغات عدة هي العربية والإنجليزية والعبرية والإسبانية والألمانية والفارسية.

٦- سادة الصحراء: صدرت في عام ٢٠٠٧ وتعد أول لعبة استراتيجية تصدر باللغة العربية والإنجليزية وتقوم فكرة هذه اللعبة على دور اللاعبين في أعمال التجارة وبناء المدن وتدور أحداث اللعبة ما بين القرن السابع والسادس عشر الميلادي.

٧- قريش: صدرت في عام ٢٠٠٧ وهي من إنتاج شركة أفكار ميديا السورية، وفكرتها تقوم على المشاركة بالغزوات التي كانت في عهد الرسول(صلى الله عليه وآله).

٨- قصر الأساطير: لعبة أسطورية تم إصدارها في عام ٢٠٠٨ تهدف الى التخلص من المخلوقات الشريرة والفوز بكثير من الجواهر والذهب[2].

وعلى مستوى العالم الاسلامي فان لإيران دور مهم في انتاج ألعاب الفيديو، وفيما يأتي نماذج من أشهر الألعاب التي انتجتها في هذا الصدد:

١- كرشاسپ (Garshasp): صدرت في عام ٢٠١١ تحكي قصة بطل ينتمي لجيش النور في التراث الايراني يحارب الشياطين الاسطوريين.

٢- ارتش هاى فرازمينى (Extraterrestrial Armies): صدرت في عام ٢٠١١ تحكي قصة حرب البشر على موارد الطاقة في الارض بعد دمارها اثر التطور التقني في المستقبل البعيد.

٣- شتاب در شهر ٢(Speed In City II): صدرت

---

(١) الوسائط الخفية للإعلام والاتصال: هيمنة الألعاب الإلكترونية- مركز أسبار للدراسات والبحوث والاعلام- التقرير الشهري/ شهر نوفمبر ٢٠١٥.

(٢) أفضل ٨ ألعاب فيديو صنعوها العرب – موقع اكشنها (ام بي سي اكشن) بتاريخ ١٤/٤/٢٠١١.



نماذج ألعاب انتجها العرب أو الايرانيون، وهي دليل على قدرة البلدان الاسلامية على توفير بدائل نقية من ألعاب الفيديو في بلادنا بشرط توفر الدعم الكافي للطاقات الشبابية في هذا الصدد

في عام ٢٠١٦ وهي تحاكي سباق السيارات ذات مواصفات عالية شارك في انتاجها ما يقرب من ٦٠ متخصصا.

٤- شيطان در پايتخت (Devil in capital): صدرت في عام ٢٠١٦ وهي من ألعاب الذكاء، تحكي قصة سعي الاستعمار بوساطة الجواسيس والمرتزقة إفشال الحكومة في ايران بعد ثورتها الأولى ضد الانكليز.

وعلى مستوى العراق، فان شركة (دجلة لتقنية المعلومات) اطلقت أول لعبة الكترونية عراقية تحت عنوان (حشد الله) بتاريخ ٢٠١٧/٣/١٨ وتجسد اللعبة بطولات الحشد الشعبي في حربهم ضد داعش في العراق، وتأتي التجربة الاولى من نوعها في العراق للتعريف بانتصارات قوات الحشد الشعبي والقوات الأمنية[١].

وخلاصة استعراضنا لهذه الامثلة هو للتأكيد على ان لدينا من الامكانات الذاتية ما يجعلنا مؤهلين لأن نفتتح سوقا واعدا خاصا بنا لالعاب الفيديو يتضمن المفاهيم والمبادئ التي تلائم بيئتنا وثقافتنا الخاصة، وعلينا أن لا نبخل بأي دعم مادي او معنوي يثري هذا الجانب المهم من حياة اجيالنا، كما أن علينا دعم التواصل مع منتوجاتنا في هذا المجال من خلال الحملات الاعلانية الواسعة واقامة النوادي والمسابقات الخاصة به حيث تجمع فيها الشباب لتعقد لهم منافسات محلية وترصد لذلك جوائز قيمة تعيد تفاعل شبابنا مع صناعتنا الخاصة بألعاب الفيديو، فذلك يعد من أهم وسائل القرب الى الله تعالى، لأنه يفوق في هذا العصر تأثير مئات الخطب والمواعظ التي تلقى عبر وسائل الاعلام.

وختاما نقول: ان الألعاب الالكترونية تعد مصدراً من اهم مصادر الخطر الذي تتعرض اليه اجيالنا على الصعيد الفكري والثقافي الى جانب الافلام السينمائية وبرامج الفضائيات ومواقع الانترنت، بل ان ألعاب الفيديو قد تتفوق في خطورتها على تلك الوسائل لأنها تقدم الترفيه الى جانب تقمّص الادوار، وما لم يكن لدى النخب الاجتماعية احاطة دقيقة بالألعاب الالكترونية، وما لم يقوموا بمحاولات جادّة للحد من تأثيرها السلبي فإن المخاطر سوف تتفاقم مستقبلاً بحيث يصعب عندئذ ايجاد علاج ناجح للتشوّه الثقافي الذي سوف تمنى به اجيالنا مستقبلا بسبب انفتاحها غير المنضبط على هذه الألعاب.

---

(١) "حشد الله" لعبة الكترونية تجسد بطولات الحشد والقوات الأمنية - وكالة بدر الاخبارية بتاريخ ٢٠١٧/٣/١٨..